NINTENDO 64 • SATURN • COIN-OP

MEGA CONSOLE

APRILE 1998
ANNO 5
L. 6.500
GRUPPO FUTURA®
MEGA CONSOLE NUMERO 47
SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE
45% ART. 2 COMMA 20/B
LEGGE 662/96-FILIALE DI MILANO

1080°
RECENSITO PER N64!

SPECIALE AOU SHOW 98

BURNING RANGERS
IL FUOCO DIVAMPA SUL SATURN!

9 771126 366004 98004

D+

RICHIEDI IL NOSTRO LISTINO RIVENDITORI

Sempre attivo in tutta Italia il servizio di:

telemarketing

(telefona per conoscere il tuo agente di zona)

Tel. 02/38199 200 (15 l.r.a.)

Fax 02/38199 201 (5 l.r.a.)

SOLO PER RIVENDITORI

www.dpiu.com e-mail:info@dpiu.com

MEGA sommario

Nintendo 64

Saturn

Rubriche

N. 47 Aprile 1998

Gruppo Editoriale Futura S.r.l. Nuovo Centro Direzionale Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
www.gruppofutura.it

Direttore responsabile: Giampietro Zanga
Coordinamento editoriale: Elga Corricelli
Coordinamento Redazionale: Massimiliano Anticoli
Redazione: Paolo Cardillo
Progetto grafico e impaginazione: Puntografica di A. Valenzano

Hanno collaborato: Fabio "Bio Massa" Massa, Marco "Puck" Del Bianco, Diego "Manga" Cortese, Fabio "Bond" D'Italia, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco

"End" Ravetto, Matteo "MBF" Bittanti, Marcello "Morpheus" Cangialosi.
Corrispondente dal Giappone: Nicolas Di Costanzo
Pubblicità: Pubblicità diretta Gruppo Futura Laura Meneghin
Tel. 02/66526286
Sede Legale: Via XXV Aprile, 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Abbonamenti: SO.DI.P., casella postale 7 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/66030285 - Fax 02/66030267
(i versamenti devono essere eseguiti sul c.c.p. N. 00269274

Stampa: Tiber - Brescia
Fotolito: D.T.P. - Bresso (MI)
Distribuzione So.di.p Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Spediz. in abb. post. 45% art. 2 comma 20/B legge 662/96 - Filiale di Milano.
Contenuto pubblicitario non superiore al 45%
Registrazione del Tribunale di Monza del 14-1-94 n. 950.

Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da Sega Saturn Magazine e Nintendo Magazine - Emap Images UK

Prezzo del numero L. 6.500. I numeri arretrati degli anni 1997 e 1998 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non sarà possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti verranno indirizzati a:

CCP PT N. 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI), mediante emissione di assegno bancario, vaglia postale oppure tramite versamento sul CCP N. 38805206.
L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato.
Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74-1° comma Lettera "c" del D.P.R. N. 633/72 e successive modificazioni.

I lettori che non trovassero Mega Console nella propria edicola sono gegtilmente pregati di chiamare in Redazione.

Periodico iscritto alla FEDERAZIONE ITALIANA EDITORI GIORNALI

"EGLI MISE NEL SUO POTENTE ARCO UNA FRECCIA SIBILANTE LUNGA TREDICI SPANNE E TRE DITA. TIRÒ LA CORDA IL PIÙ POSSIBILE E LA LANCIÒ. LA FRECCIA VOLÒ VERSO TESHIMA CON UN GEMITO SINISTRO."

(YOSHITSUNE IV, DA 163 A 165)

La posta è una gran bella rubrica. Si tasta il polso dei lettori e si può disquisire degli argomenti più disparati senza dover per forza parlare sempre di videogiochi. Spesso e volentieri ci si imbatte in epistole e missive che si dimenano, che si dibattono, che cercano in tutti i modi di uscire dal loro involucro cartaceo. Sapete, è sempre bello assistere alla nascita di una nuovo vita per vederla poi finire nel trita rifiuti... Comunque non è di questo che vi volevo parlare. Non voglio farvi un sermone sugli enormi vantaggi della raccolta differenziata, né su quella di francobolli o, peggio ancora, delle figurine dei calciatori che, ogni anno, danno vita a mostruose trattative che, fra dubbi e perplessità (mi tornerà mai Pruzzo? E se appena scambio Anastasi poi lo ritrovo?) divorano il nostro povero cervello con effetti paragonabili a quelli della coccoina. No signore, non è per questo che siamo qui oggi. Quello che voglio fare invece (oltre a ringraziare la mia mamma e il mio papà, mio fratello e mia sorella, Laura, Aldo, Gabriella, Elena, il mio gatto Martino, quella monella di Romina e svariati altri lettori...) è dare il via ad un nuovo episodio della posta. Una rubrica che, come i libri rosa ci insegnano, si basa su dialoghi, su colpi di scena, su trame ardite ma soprattutto su copertine zozze, ma così zozze, che più zozze non si può. Come dite? Qui a Mega non abbiamo ma pubblicato immagini sconce? Suvvia e allora quelle foto dell'omino coi baffi cosa sono?

A cura di
Fabio "Shogun" Ravetto

Draghi o scimpanzé?

DA GRANDE FARO' IL POMPIERE

A cura di Hypercat

Invincibile Shogun, molto tempo fa, per la precisione sul numero 34, ti avevamo espresso i nostri timori su quello che la Nintendo avrebbe potuto fare dei suoi personaggi di punta. Timori che, a quanto pare, hanno trovato triste conferma all'uscita di Yoshi's Story, la più grossa delusione di questo 1998. Credi ancora che la Nintendo eviterà di infangare l'immagine delle sue star con prodotti di bassa lega? Oggi è toccato a Yoshi, domani potrebbe toccare a Mario (tié! NdMario). Non ci stupirebbe quindi se lo scettro del potere passasse nelle zampe di Star Fox (a dirla tutta stiamo solo aspettando che esca un picchiaduro poligonale in cui i personaggi di Lylat Wars, aka Star Fox, combattono fra di loro a bordo di robottoni con le loro fattezze). L'ipotesi che Yoshi's Story sia stato progettato come un platform per bambini secondo noi è da scartare. L'idea di realizzare gli scenari con uno stile "finto" è tutto fuorché puerile. Il primo Yoshi's Island per Super Nes era stato disegnato con una grafica volutamente piatta per ovviare alle limitazioni della macchina e per sorprendere al tempo stesso. Questo pseudo sequel dovendo seguire la stessa politica non potevano adottare lo stesso sistema, primo: perché non sarebbe stato affatto originale. Secondo: perché il Nintendo 64 non ha le stesse limitazioni del suo fratellino più anziano. Con molta probabilità è stata la fretta di colmare il deficit economico a tradire la (fu) grande N e costringerla a lanciare sul campo un prodotto mediocre sorretto solo da un personaggio di spicco. A questo punto possiamo solo sperare che questa manovra, in qualche modo, riesca e che la Nintendo ritorni con un altro sequel degno di maggior rispetto, magari sul 64DD.

Effettivamente la delusione seguita all'uscita di YS è stata grande. Ci si aspettava molto da questo titolo, un po' per rinverdire i fasti di un genere praticamente morto sul Nintendo 64, un po' perché si sperava di poter mettere le mani su un titolo qualitativamente paragonabile a Mario 64. Purtroppo YS si è invece rivelato un prodotto estremamente semplice e molto poco longevo e anche noi di MC siamo rimasti basiti nel constatare la relativa brevità, la linearità e la totale mancanza di trovate innovative del gioco. Certo, queste ultime non sono un fattore fondamentale, una discriminante, però quando tutto quello che ci viene richiesto è vagare per lo schermo raccogliendo frutta e spiaccicando mostri... Beh, mi sembra che siamo caduti un po' in basso. In passato Nintendo si era sempre preoccupata prima della sostanza e poi della grafica. Il punto di forza dei suoi capolavori era ed è la loro struttura ma pare che, con Yoshi, Yamauchi & CO siano andati incontro a una pericolosa inversione di tendenza. E' vero che non si possono sempre sfornare prodotti vincenti, ma se anche Nintendo comincia a fare cilecca la situazione della sua console non potrà far altro che precipitare. La connotazione "puerile" data dal recensore al gioco non si riferiva tanto alla grafica, non mirava ad inquadrare la realizzazione tecnica quanto, piuttosto, la struttura del prodotto. E' in questo campo che Yoshi risulta infatti largamente deficitario soprattutto in termini di varietà e longevità. Il titolo originale, al di là del suo aspetto grafico e delle presunte limitazioni della console su cui girava, vantava una profondità ed una meccanica di gioco molto più progrediti ed intriganti. La storia dello pseudo sequel non regge. Mario 64 è cambiato

radicalmente e lo stesso poteva fare anche il draghetto verdognolo ma ci sarebbe stato da lavorare di più. Originale non è certo il primo aggettivo che mi salta alla mente quando penso a questo gioco e, a voler essere del tutto onesti, credo che anche una semplice scopiazzatura del vecchio Yoshi sarebbe stata meglio digerita. Peccato, speriamo solo che, in futuro, Nintendo ci sollevi da altri prodotti di egual fattura, conscia del fatto che il gioco che ci hanno propinato in codesto frangente non è altro che il solito titolo piatto e uguale a centinaia di altri giochi apparsi dalla preistoria videoludica ai giorni nostri.**

Borse e borselli

IL MERCATO DELLE PELLI

A cura di Alone

Sto male. Pochi minuti fa un caro amico mi ha comunicato che, fonte una rivista americana della Nintendo, la grande "N" ha deciso di ridurre i giochi per il mercato europeo e questa notizia mi ha fulminato. Io non so se queste voci sono semplici illazioni, ma nel dubbio ho deciso di rivolgermi a voi con la speranza di saperne di più. E' da circa un anno che il Nintendo 64 è uscito in Italia ma è solo da pochi mesi che ha cominciato a sfornare parecchi titoli e adesso, sul più bello, mi vengono a dire che tutto presto finirà (almeno in parte). Certo, ci saranno sempre i giochi d'importazione ma non sarà la stessa cosa soprattutto per via del prezzo. E' anche vero che vedrò sicuramente la versione Pal di Zelda, F - Zero X e molti altri titoli però... Bisogna anche ammettere che Chrono Trigger, uno dei più bei giochi per Snes non è mai uscito in Europa! Purtroppo nel vecchio continente è la PlayStation a farla da padrone ma nonostante ciò mi chiedo perché la Nintendo non voglia combattere così come ha fatto in America e in Giappone. Sapete, è davvero triste essere il terzo mercato...

Puoi stare tranquillo caro il mio Alone, infatti quelle che il tuo amico ti ha riportato con tanta celerità e dovizia, al momento, sono solo voci. Voci che però riflettono una situazione di mercato non proprio rosea. Infatti, così come il Saturn, anche il Nintendo 64 sta attraversando un periodo di crisi. Sony è ormai diventata una piattaforma a diffusione planetaria e, di fatto, i suoi contendenti riescono a tenerle testa in un solo mercato. Accade così che se Sega è ancora dannatamente forte in Giappone, Nintendo graffi, e non poco, solo negli States. Con una situazione del genere appare logico che Sega e Nintendo mirino, in primo luogo, a rafforzare le rispettive roccaforti nella speranza di muovere altrove in un secondo momento. Ecco spiegato il motivo per cui Konami in Giappone supporta ancora il Saturn ed il perché diversi giochi del Nintendo 64 siano usciti prima in versione americana e poi giapponese. Detto ciò, a voler essere onesto, credo che le possibilità di recupero siano veramente minime. Il divario fra i vari sistemi in lizza non può essere analizzato solo in termini di offerta ludica ma deve tenere anche conto della rete di distribuzione e del marketing, veri e propri fiori all'occhiello di Sony in Europa e nel mondo. Tornando al discorso iniziale, non credo che i titoli ufficiali rallenteranno ulteriormente le loro uscite. Sicuramente ci imbatteremo in prodotti di buona fattura che non verranno convertiti (questo però non dovrebbe riguardare i titoli ufficiali Nintendo) ma questo non tanto per una situazione particolarmente precaria della console quanto per quella insensata e odiosissima pratica di certi "esperti" di giudicare determinati prodotti come non adatti ai "gusti" di un determinato paese. Più che altro si tratterà della solita, maledetta censura.

Passandosi Matematica...

3+ e 4 ½

A cura di Dario "Tensai" Giovanelli

Dear Sirs,
ho scoperto qualcosa di molto interessane. Già! Volete sentire? Ok. Comunque non so se siete già al corrente di ciò he sto per dirvi però me ne voglio assicurare. Bene... Vi ricordate di Criticom quel picchia duro poligonale uscito nel lontano Natale del '95 e recensito sul numero 22 di Super Console a pag. 60 – 61 e prodotto dalla Vic Tocai? Ecco, questo gioco può tranquillamente essere definito il papà di Dark Rift per N64! "Come?" direte voi. Mi spiego meglio: entrambi i titoli sono stati prodotti dalla medesima casa anche se a distanza di molto tempo. Inoltre questi due prodotti si somigliano incredibilmente tanto che in Criticom troviamo tre personaggi: Demonica, Sonork (che in Dark Rift è il mega cattivone per eccellenza e Gorm (Gore nel gioco per N64) e che risultano praticamene identici nel titolo per N64. Accidenti ma hanno lo stesso aspetto e si chiamano nello stesso modo... Ma guarda un po'! Poi c'è da notare che le trame sono moolto simili: in Criticom i personaggi si affrontano per conquistare il Relic, "una specie di quarzo spaziale dagli immensi poteri che verrà donato al vincitore del torneo". In DR i lottatori combattono per unire tutti i pezzi della chiave del potere grazie alla quale potrà individuare il centro dell'universo e rivelare i segreti del cosmo. Come vedete gli elementi in comune sono veramente tanti e questo non è neanche l'unico caso tant'è che nemmeno Soul Blade della Namco si salva da evidenti analogie con Weapon Lord, titolo prodotto anni addietro dalla stessa casa per il glorioso Snes. Anche qui infatti parate, mosse e persino combo, la meccanica di gioco e persino l'atmosfera sono dannatamente simile a quelle di Soul Blade. In particolare Rock (di S) è uguale a Bane (di WP); l'unica differenza è che Bane al contrario di Rock ha come arma un martellone di pietra e la pelliccia di lupo sulle pale che gli copre gli occhi. Reminiscenze...

Che le trame dei beat 'em up siano molto simili non è una novità così come non sono una novità i titoli che ricalcano, sotto uno o più aspetti, vecchi giochi a volte anche di fattura scadente. Detto ciò non penso che a qualcuno interessi effettivamente se Soul Blade ha tratto elementi da un altro titolo o addirittura se le similitudini vanno oltre il mero aspetto coreografico. Ciò che conta è che la giocabilità e la longevità del prodotto si attestino su livelli elevati e questa è una costante del prodotto Namco. Il campo di influenza, la sfera di intervento dell'originalità è strettamente legato alla qualità del prodotto. Da sola non basta ma deve essere accompagnata da una base per lo meno accettabile. Paradossalmente potremmo arrivare a postulare che un titolo può avere successo anche se non è originale (FFVII è un titolo eccezionale pur non presentando particolari innovazioni se non a livello cosmetico) mentre una struttura innovativa, un qualcosa di mai visto,

possono essere considerati come la ciliegina sulla torta che fa di un prodotto, non solo un evento storico (Doom per esempio) ma anche il motore propulsore di saghe e cloni ad esso affiliate.
P.S. A questo proposito vorrei ricordare che il primo shooting game 3D non è stato Doom ma Wolfenstein 3D. La struttura c'era ma la grafica no.

Armati e contenti

TRUPPE DI FONTIERA

A cura di DTZ

Quando pensi che è il momento di reagire ti rendi conto che ci hanno già pensato gli altri. Mi sto riferendo a quel tale che risponde al nome di Massimiliano apparso sul numero 45 di MC. Io sono DTB e anche io sono un fan perso dei videogiochi. La mia carriera videoludica casalinga è iniziata con un Master System ed è quindi passata di grado in grado sino a giungere al Saturn. Ed io, con Massimiliano e con tanti altri che sicuramente scriveranno, porteremo in trionfo il Saturn tanto da mettere paura a chiunque osi intralciare la nostra marcia. Saremo l'armata di Hokuto, pronti a raccogliere qualsiasi sfida. Lo faremo e faremo trionfare la verità. Questo è quello che penso. Sono d'accordo che la politica Sega non la capisce nessuno ma sarete anche d'accordo che quando Sega ci si mette... Si salvi chi può! E' vero, i giochi a differenza di PSX sono meno ma anche su 100 giochi Sony quanti vale effettivamente la pena acquistare? E poi si parla tanto del fatto che la PSX sia migliore nel 3D ma insomma, quanti giochi offrono un divertimento paragonabile al mitico Sega Rally? Essì che è un titolo uscito un sacco di tempo fa. Dai, anche se V-Rally è un ottimo gioco non gli si avvicina neanche lontanamente. E questo vale anche per la saga di Virtua Fighter che non ha niente a che vedere con Tekken. Poi sapete, è bello essere considerati dei cassonetti, perché ci si aspetta solo immondizia . Ma quando da un cassonetto spunta fuori argento e oro tutti rimangono stupiti perché non se lo aspettavano. Questo vuol dire che l'ignoranza mentale della gente li spinge a dire che il Saturn fa schifo. Ma quando vengono prodotti dei titoli stupendi la gente rimane zitta o comunque critica perché non sa cosa dire. Ed è meglio non elencare i titoli per non girare il coltello nella piaga ma io sono un soldato dell'armata Sega e quindi me ne frego dei coltelli. Otre alle camionate di titoli di "vecchia generazione" io vi tormento con Manx TT, Sonic R, Nights, Panzer Dragoon Saga, WWSoccer '98, Burning Rangers e quell'infinità di RPG che vengono sfornati alla velocità della luce, e dato che ci siamo tiriamo in ballo anche quella balla dell'N64. Per carità, ottima macchina, ma solo per carità! Infatti fratel coniglietto Stefano Vigogna anche lui apparso sul numero 45 di MC, scopre l'acqua calda e sperando di ricevere l'oscar dei viados ci fa sapere che 32 x 2 fa 64! Ma come mai un ragazzo con una intelligenza del genere ha pensato che anche se ha un 64-bit questo viene paragonato a un 32? Se era così rivoluzionare come promesso non avrebbe dovuto essere sopra le parti? Parole, sono solo belle parole ma, a parte alcune persone innanzi alle quali mi tolgo tanto di berretto, la maggioranza dei sostenitori di PSX e 64 sa solo vantare i pregi della propria console senza ammetterne i limiti, cosa che non avviene con i possessori Sega. Altra considerazione. Dov'è che il Saturn tiene ancora banco? Nella terra delle arance? Ma va... Nella terra del Blues? Ma per piacere... Nella terra del Sol Levante e sapete perché?

1) Non paragoniamo neanche la loro cultura con quella d'occidente perché sanno apprezzare ciò che piace non ciò che è bello e sanno portare avanti le tradizioni migliorandole. Un esempio? Io questo l'ho imparato ed ero felice quando ho visto per Saturn titoli vecchi come Darius Gaiden, Saturn Bomberman, Sexy Parodius e tante altre colonne portanti del mercato videoludico che non vantano tanto una grafica incredibile quanto il fattore divertimento e quello spirito giapponese che è così difficile trovare nelle produzioni odierne.
2) Il Giappone è il maggior produttore di videogiochi e se scelgono Saturn è perché se ne intendono molto più di noi.

Grazie Jap e poi c'è il rispetto! PSX e Nintendo hanno solo saputo criticare e mancare di rispetto a chi aveva Sega. Ora è il nostro momento, il momento di farsi avanti e difendere ciò che è nostro anche se abbiamo passato dei brutti momenti e quindi chiunque fa arte dell'armata Sega ha l'obbligo di scrivere e difendere la propria scelta e la sua strada. E ricordate che dietro l'armata Sega splendono le 7 stelle dell'Orsa Maggiore mentre dietro gli altri abbiamo le stelle del pan di stelle. Poverini, ma vi conviene accettare la sfida? Un saluto al mio compagno di guerra Massimiliano e un salutone al grande Shogun.

Sapete, vi seguo dal numero 17 e siete sicuramente la migliore rivista sul mercato, complimenti. Di un po' Shogun tu in realtà simpatizzi Sega? Ancora salutoni e a risentirci a presto!

Sono d'accordo anche io che nel nostro bel paese e, in generale, in Europa ci sia la tendenza a sotto valutare la macchina di Saturno. In effetti ci si imbatte spesso in persone che non hanno neanche la minima idea della produzione di titoli di ultima generazione che sta sfornandola console della grande "S" ma questo, ahimè, non deriva solo da problemi di "partito". Certi titoli sono effettivamente difficili da reperire e, soprattutto, non hanno la visibilità e la risonanza tipica dei prodotti di importazione ufficiale. A tutto ciò bisogna aggiungere il gran numero dei PlayStation Point sul nostro territorio e la maggiore competenza che i negozianti di computer hanno rispetto ai giocattolai puri e semplici. Effettivamente, parte del successo di Sony poggia anche su un attento marketing e su una sapiente distribuzione. Questo non per sminuire le capacità della macchina Sony, ma la situazione del Giappone (dove effettivamente le due case sono in parità dal punto di vista organizzativo) dimostra come Saturn sia, e rimanga, una macchina estremamente valida. Come ho avuto modo di ripetere in passato, le capacità delle due console sono, effettivamente, differenti così come lo è il tipo di software offerto. Questo lasciava presagire un dualismo come quello che si era registrato fra Snes e MD. Purtroppo Sega in America e in Europa si è fregata con le proprie mani e, a dirla tutta, dobbiamo essere contenti che dopo tutte le vaccate passate, Saturn sia riuscito a tornare ad alti livelli. Detto ciò, essere convinti della propria scelta non significa sbandierarla ai 4 venti o cercare ovunque conferme. Bisogna essere coerenti, accettare le critiche giustificate e portare avanti i propri convincimenti senza per questo mettere in campo un esercito o far scoppiare una guerra. Alla lunga sono proprio le persone che riescono a esporre con chiarezza le proprie idee ad avere la meglio. La teoria della persecuzione non sposa i miei convincimenti. L'idea che i possessori di Saturn siano dei grandi perché sono dei martiri non mi pare del tutto condivisibile così come non del tutto accettabile è la teoria della presunta superiorità culturale e videoludica dei giapponesi. La vera cultura comprende e va al di là dei videogiochi (che, lo ribadisco, per il sottoscritto sono una forma d'arte). E' vero, la mia profia di Giapponese a Milano adorava Doraemon e non sapeva neanche cosa fosse Sailor Moon, però c'è qualcosa di più sotto. Personalmente ritengono Saturn un'ottima macchina ma questo non tanto perché in Giappone spopola o chissà per quale altra congiura ma semplicemente perché offre quotidianamente titoli estremamente validi e divertenti e perché ha a disposizione una softeca di tutto rispetto. Certo, una forte presenza in un paese è indispensabile perché la produzione ludica possa fluire copiosa e sono d'accordo che qui da noi la macchina di Saturno venga ingiustamente snobbata ma questo non può togliere nulla ai meriti ed alle capacità di Sony che, dal nulla, è riuscita a conquistare quasi l'intero mercato mondiale. In fondo se tanta gente, anche in Giappone, ha optato per la PSX vuol dire che la console di casa Sony non può considerarsi solo una moda ma anche qualcosa di più, non ti pare?

Tecnicamente parlando

CRISI DA POP-UP

A cura di Gabriel Virus 00

Carissimo Shogun, "compagno di mille avventure", chi ti scrive è un redivivo maniaco videoludico, convinto di poter smettere di giocare proprio come aveva smesso di fumare. Infatti dopo svariate console e computer, ho praticato circa 3 anni di astinenza totale da videogiochi casalinghi. La malattia purtroppo, o per fortuna, ha subito una forte ricaduta a causa del virus PS che ho contratto a casa di amici e così mi sono deciso a dare libero sfogo alla mia libido ed acquistare un Nintendo 64, onde evitare di trovarvi fra un anno con una console ormai vecchia... Avrò fatto bene? Ai posteri l'ardua sentenza. Il mio problema è abbastanza strano ma, a quanto ho capito, comune a tanti vostri lettori: essendo rimasto fuori dalla scena per un po', ci troviamo a dover convivere con copioni di cui non conosciamo il significato. Fuor di metafora, non capiamo un c+++o di quello che dite. Faccio alcuni esempi: bitmap, pop up, coin op (forse questo l'ho capito), clipping, bad clipping, bug, texture, renderizzare e tanti atri termini di cui a stento riesco ad intuire un significato più palese (che cosa potrà mai voler dire "anti-aliasing e soprattutto gouraud shading"?). La mia proposta è questa: perché non dedicate un angolo di una pagina alla legenda? Oppure: perché almeno su un numero non dedicate una pagina intera a tutti quei termini che sono oggettivamente di difficile comprensione per chi, come me, è da un po' che non mastica più cartucce e joypad? Nella speranza che MegaC, e in particolare tu, eroe dei nostri temi, temibile Shogun, mi aiuti, ti saluto e a tutti i possessori di PlayStation una piorrea galoppante (scherzo... Scherzo?).

Sinceramente non credevo, ma a giudicare dal numero di lettere giunto in redazione, i fraintendimenti legati all'uso di una terminologia tecnica sembrano colpire più di un lettore di MC. Per questo motivo ecco qui, solo per i vostri occhi, un breve vademecum con i termini che ricorrono con maggiore frequenza nelle nostre rece'. Buona lettura.

Platform game: gioco nel quale personaggi di varia foggia e rango sociale vagano per lo schermo salvando principesse, raccogliendo bonus e massacrando mostri posti su piattaforme. I più maleducati sono soliti farlo saltando sulla testa dei propri avversari.

Beat 'em up/Fighting game/Picchiaduro: gioco nel quale l'utente si trova opposto ad uno o più avversari (1 contro 1 o a Scorrimento). Obbiettivo dichiarato, eliminare la concorrenza a mazzate prima che la barra di energia scenda a zero.

Shoot 'em up/Shooting game/Spara tutto: termine che designa un gioco nel quale il giocatore si trova al controllo di un caccia/razzo/pesce/omino in mutande che spara dei razzi/missili/proiettili con il quale abbattere orde di nemici, in 3D o in 2D.

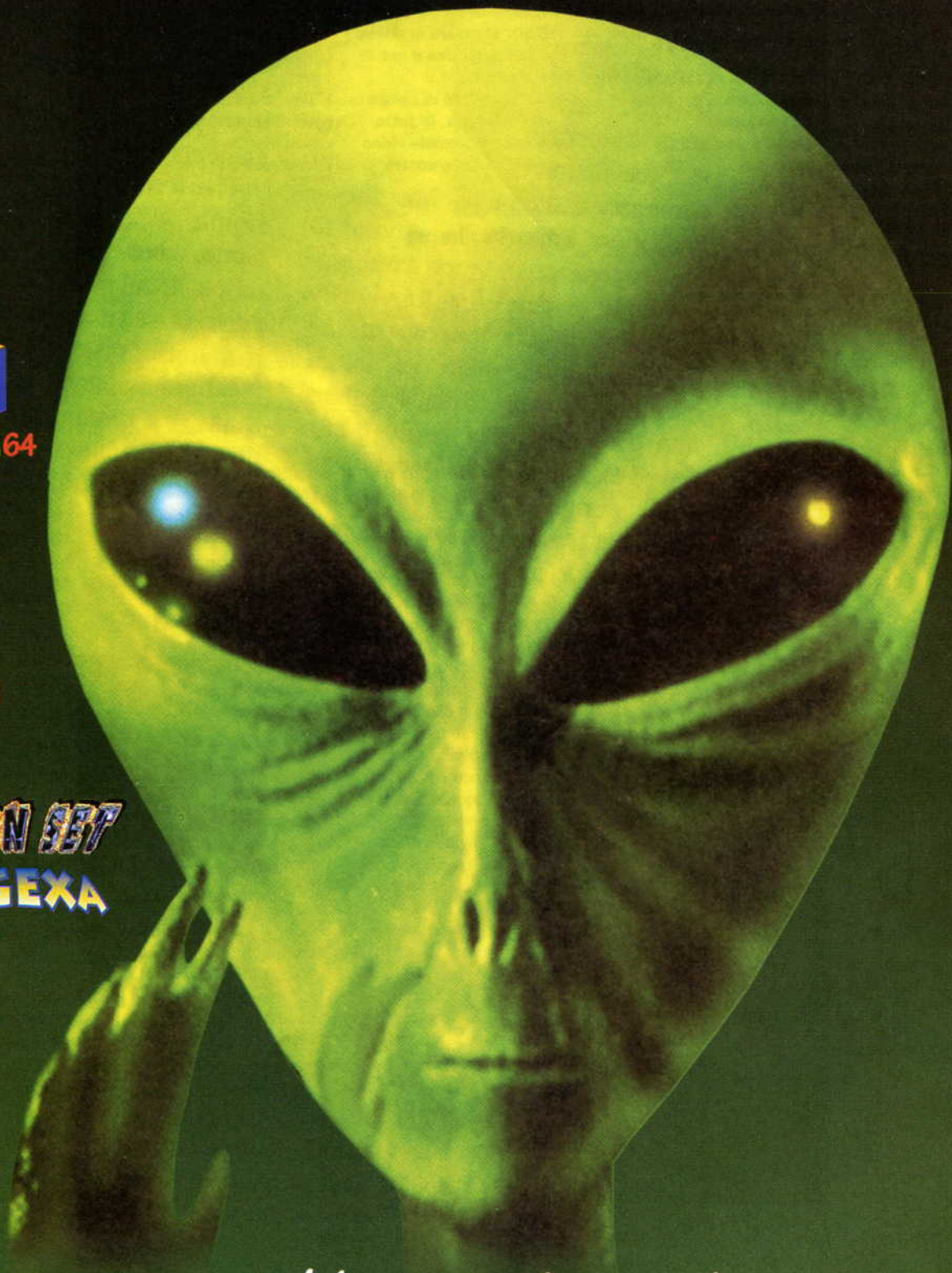
RPG/Gioco di Ruolo: prodotto caratterizzato da una struttura eminentemente esplorativa nel quale la strategia e l'interazione con i personaggi rivestono un ruolo di primo piano.

Adventure: prodotti dotati di una interfaccia tramite la quale si impartiscono gli ordini ad uno o più personaggi. Esempio: DiscWorld.

Arcade adventure: titoli caratterizzati da elementi di ricerca ai quali si affianca una struttura simile a quella dei giochi d'azione.

Racing Game: giochi di guida. Non penso serva altro.

Scrolling: termine che indica lo scorrimento dello schermo. Può essere verticale, orizzontale e obliquo.

Pixel: unità grafica

minima. Sono i punti di colore che compongono lo schermo e che danno vita ai vari sprite o poligoni. Il loro numero varia a seconda della risoluzione.
Sprite: elemento bidimensionale presente sullo schermo. Di fatto si tratta di tutti gli oggetti piatti, privi di spessore.
Parallasse: piani del fondale che si muovo a differente velocità.
Risoluzione: indica il numero di linee nel quale è diviso lo schermo. Più alta è la risoluzione, maggiore sarà la definizione degli oggetti.
Bit: indica la lunghezza massima dell'istruzione eseguibile dalla CPU.
CPU: letteralmente "Central Processing Unit". E' il cuore della macchina, il chip che si occupa di far girare l'accrocchio che avete attaccato alla TV.
Pop-Up: termine che indica la comparsa o scomparsa improvvisa di poligoni. Ovviamente si tratta di un difetto che affligge i titoli in 3D.
Bad Clipping: vedi Pop-Up. Il clipping è il procedimento mediante il quale i poligoni fanno la loro comparsa sullo schermo.
Più lontano appaiono, maggiore è l'orizzonta visibile.
Fogging: questo termini è, per il momento, una esclusiva del N64. Indica quel fastidioso "effetto nebbia" utilizzato dai programmatori per mascherare l'improvvisa comparsa di poligoni (pop-up o bad clipping).
Bug: errori di programmazione non rivelati durante i test che precedono il lancio di un gioco. I più gravi possono anche portare al blocco del programma o alla precoce perdita di capelli.
Texture: immagini bidimensionali applicate sui poligoni per dar loro un aspetto più reale.
Rendering: procedimento tramite il quale viene calcolata la rifrazione della luce di un particolare materiale.
Anti-Aliasing: tecnica che consente di smussare e addolcire le scalettature delle linee (soprattutto quelle diagonali) grazie all'impiego di pixel sfumati.
Gouraud Shading: ombreggiature applicate ai poligoni per addolcirne gli angoli.
RGB: letteralmente "Red, Green and Blue". Sigla composta dalle iniziale dei 3 colori primari che designa un particolare tipo di segnale video.
NTSC: standard di colore in uso negli Usa e nel Giappone.
PAL: standard di colore in uso in Europa. Di fatto designa il segnale video in uscita dalle nostre console.

Altro giro altro regalo

UNA FINE ANNUNCIATA?

A cura di Cayman

Carissimo Fabio,
la Sega ci riproverà? A far cosa dirai tu? Te lo spiego subito. Vorrei davvero analizzare la politica di quelle teste marce che lavorano ai vertici del team Sega. Ora, venendo al punto, il Saturn è ormai morto e tutti lo sanno, la nuova macchina a 128 bit Katana sta per nascere, inutile quindi dilungarmi su un argomento trattato e che anche i muri sanno. La mia domanda è la seguente: quando Katana sarà disponibile sul mercato, Sega mollerà definitivamente il Saturn fregandosene altamente dei suoi utenti come fece con il Mega Drive quando uscì il Saturn? Gli sportelli sono aperti, si accettano scommesse. Io comunque so già che questa scommessa la vincerò. La Sega secondo me non solo abbandonerà il Saturn ma lo butterà nello scarico del cesso. Se Sega abbandonò definitivamente (al contrario di Nintendo) la sua macchina a 16 bit (che di utenza e di base installata ne aveva tanta, soprattutto qui in Europa) figurarsi cosa fa con il Saturn (che ha raggiunto una penetrazione molto inferiore a quella del Mega Drive). Io prendo a cuore questo argomento perché, oltre che una PlayStation, possiedo anche un Saturn a cui sono molto legato e mi sembra che alla Sega si stiano preparando ad un'altra luridissima mossa (sinceramente spero che non accada, però il passato insegna molte cose). E tu Fabio che ne dici?

Onestamente non so cosa dirti. Di ufficiale al momento non c'è nulla. Addirittura pare che VF3 sia ancora in fase di sviluppo per il 32 bit di Saturno mentre altre voci di mercato danno il titolo come uno dei 3 giochi che dovrebbero uscire con Katana. Detto ciò puoi stare sicuro che, anche se Sega avesse già deciso di tagliare il Saturn all'uscita della sua nuova console beh, non verremmo certo a saperlo se non pochi giorni prima del lancio della nuova macchina. Personalmente ho delle sensazioni, delle idee che mi sono fatto. Potrei anche sbagliarmi ma ritengo che la grande "S" supporterà il Saturn fino all'uscita della sua Katana dopodiché, finite le scorte di console in magazzino, la manderà in pensione. Non credo però che il parallelo con il MD possa reggere. Sega voleva effettivamente puntare sulla sua console a 16 bit, il problema è che ha sbagliato strategia. Infatti invece di andare avanti e impegnarsi nella produzione di software ha cercato di potenziare le capacità della sua macchina rilasciando un accrocchio (leggi 32X) che però all'epoca non aveva alcuna ragione di esistere. Il rapporto prezzo-prestazioni era a dir poco sfavorevole rispetto alle nuove macchine a 32 bit. Inoltre Sega ha dovuto da subito impegnarsi nella battaglia con Sony, battaglia che, globalmente parlando, ha perso e così ha dovuto convogliare tutte le sue risorse nello sviluppo di una nuova console. Probabilmente, se non fosse uscito il 32X, il MD sarebbe sopravvissuto come il Snes ma queste sono solo congetture. Per quel che riguarda invece Saturn, credo che Sega si sia accorta di come il mercato sia diventato molto più competitivo e

TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA LINEA JOYTECH SONO DISPONIBILI AL SEGUENTE INDIRIZZO INTERNET:
http://www.dbline.it/mhtm/joytech.htm

MEMORY CARD 256 K NINTENDO 64

MEMORY CARD 240 BLOCCHI PLAYSTATION

MEMORY CARD 15 BLOCCHI PLAYSTATION

MEMORY CARD PLUS NINTENDO 64

JOLT PACK

ADVANCED JOLT PACK

CAVI PLAYSTATION

CAVI LINK GAMEBOY

JOYPAD SUPER NINTENDO

JOYPAD IBM

CONTROLLER PLUS COLORATI PLAYSTATION

CONTROLLER PLUS COLORATI PLAYSTATION

CONTROLLER PLAYSTATION SPECIAL EDITION & CLASSIC EDITION

DUAL PACK PLAYSTATION

VOLANTE + PEDALIERA PLAYSTATION

BIOGRIP PLAYSTATION

JOYPAD MEGA DRIVE

EXPLORER SATURN

Calibrare, Puntare, Fuoco!!!

FUNZIONE DI AUTOCARICAMENTO

L'UNICA PISTOLA CON PEDALIERA CHE PERMETTE TUTTE LE OPZIONI DA SALA GIOCHI

FUNZIONE DI KICKBACK (EFFETTO RINCULO)

Noi te la mostriamo aperta...tu comprala ad occhi chiusi.

Real Arcade Gun è dotata di pedaliera, ed è compatibile con tutti i migliori giochi come Time Crisis, Die Hard Trilogy, Lethal Enforcers, Judge Dredd, Area 51, Maximum Force e tanti altri shotgun games.
Real Arcade Gun è compatibile con tutte le console Playstation e Saturn sul mercato, ed è completa di istruzioni in italiano.
Real Arcade Gun è un prodotto Joytech da sempre garanzia di qualità e... una volta calibrata dipenderà tutto da te!

RICHIEDI I PRODOTTI JOYTECH IN TUTTI I MIGLIORI NEGOZI DI VIDEOGAMES!

E' UN'ESCLUSIVA:

DB-LINE SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19 - 21026 GAVIRATE (VA) ITALY TEL. 0332/749000 - TEL. RIVENDITORI 0332/749050
FAX 0332/749090 INTERNET: http://www.dbline.it - e-mail: info@dbline.it

dell'enorme dispendio di energie necessario per avere successo. Non credo quindi che Sega potrà permettersi il lusso, una volta uscita Katana, di continuare a supportare Saturn ma dovrà abbandonarlo progressivamente. La stessa cosa accadrà anche per Sony e, a meno che la sua nuova console non sia effettivamente compatibile con i vecchi giochi (una eventualità che, il sottoscritto, non si augura assolutamente), credo che non passerà molto tempo prima che i nuovi campioni della scena videoludica ricomincino la lotta per il dominio del mercato.

"T" for two...

NICK THE QUICK

A cura di Salvo NighTiger

Ho cominciato questa lettera dopo aver letto, per l'ennesima volta, il mio nickname sbagliato. Allora ricapitoliamo, io sono NighTiger e non Night Tiger (nightige@ats.it), onde evitare confusione tra conoscenti ti prego di utilizzare il mio vero nickname : Ti sal... Aspetta, aspetta un attimo, scusa Enrico Tirotta vorrei "parlare" un po' con te. Bene iniziamo... Tu, come molte altre persone, pensate che i combattimenti casuali di Final Fantasy 7 siano veramente frustranti, beh io invece la penso come il fratello di Rosario Giunta (lettera pubbl. N°45 di Super), quando spiega con parole spicciole che, senza tutti questi combattimenti casuali, difficilmente si potrebbe far aumentare di livello Cloud & C. Io, fortunatamente, ho avuto la possibilità di finire il gioco sia nella versione jappo che quella usa, beh ti dirò che ho potuto vincere Sephirot, perché ho scoperto il mistero dei chocobo e l'invocazione più potente (quella dei 13 cavalieri); penso che tu ancora non l'abbia scoperto e si comprende dal semplice motivo che ti lamenti della "talpa con la stella in testa". Ti posso dire che è una delle più deboli creature di tutto il gioco. Basta mettere gli scudi al massimo, avere l'ultima arma di Cloud (quella che si conquista uccidendo il drago nero, che appare quando Cloud entra in "catalessi") e il gioco è fatto, neanche vivrà 5 minuti, meglio ancora se avrai la makoh rossa dei 13 cavalieri. Per quanto riguarda la linearità della storia penso che tu non ne abbia capito molto. Si passa dal voler distruggere la Shinra a scoprire il progetto Jenova al voler distruggere tutto perché muore la nostra amata Aeris, che, grazie alla bravura dei programmatori, anche se si potrà utilizzare per un breve lasso di tempo, si farà "amare" subito diventando un giocatore fisso del vostro fighter team. Ora vorrei sapere perché il Sig. Redfield si deve fare dire che è un beota. Non ti piace X2? Non è colpa mia... Come?!? Sì, tu! Che stai gridando? Tu, tu dell'ultima fila... Ahhhhh! C'è una strana persona che ha detto Einhander, dice che è uno strano sparatutto della Square, veramente brutto che è stato recensito nel numero di gennaio di Super e ha preso solamente 95. Ma queste riviste, sprecano tante pagine per uno sparatutto così demenziale, chi li capisce più! Poi mi viene seriamente il dubbio che tu sappia cos'è la giocabilità. Se pensi che un semplice cambio d'abito possa influire sulla giocabilità, allora si può affermare che ISSPRO è ingiocabile, perché non ha i nomi dei giocatori veri (non so se capite l'esempio), poi nomini diecimila giochi e tralasci quelli che hanno reso veramente "potente" una console come il Saturn; ti sei dimenticato di: Virtua Fighter 2, Sega Rally, Virtua Cop 1&2 ecc. Mi dispiace che alla Sega abbiano perso questa battaglia, ma ricordiamoci che l'era dei 32 e 64 bit sta per concludersi e ora inizierà quella dei 128, dove Sega potrebbe anche essere la leader del prossimo mercato, specialmente ora che sa dove non si deve sbagliare. La Nintendo, invece, deve ancora imparare. Più che imparare, mi sa tanto che sarà Mr. Yamauchi a decretare il successo o l'insuccesso della Nintendo. La Sony a differenza della Nintendo ha capito chi ha i soldi, cioè i ragazzi dai 13 ai 99 anni e punta tutto specialmente sulla fascia 15-35 anni, mentre la Nintendo punta sui bambini, e questo si può affermare dalle sue ultime produzioni... Di nuovo tu? Che vuoi? Ma avvicinati invece di stare nell'ultima fila... Bene puoi parlare... Come!?!? "Yoshi's Story"?!?! Avete visto, già c'è chi ha capito.
Ciriciao

TIRA LA BOMBA, TIRA LA BOMBA...

...E via! Siamo di nuovo in dirittura d'arrivo. Anche questo mese abbiamo avuto modo di provare l'ebbrezza di misurarci con temi scottanti e arditi quesiti ma nulla è concluso. Ci sono ancora mille e più argomenti da dibattere e pareri con i quali confrontasi. Non è giusto sottrarsi: bastano anche 5 minuti ed anche voi entrerete a far parte della storia di Mega Mail. In gamba gente e, mi raccomando, fatecene sentire delle belle!

Posta (Stra)Ordinaria	Mega Mail – Mega Console Via XXV Aprile, 39 20091 Bresso (Milano)
Telefono	02 - 66526289 martedì dalle 14 alle 16 per info' varie
giovedì dalle 15 alle 17	per trucchi e soluzioni
Fax	02 – 66526222 Specificare Mega Mail
E-Mail	f.ravetto@agora.stm.it

MEGA expert

"Passa un giorno, passa l'altro più non torna il prode Anselmo, poiché era molto scaltro andò in guerra e mise l'elmo...". Eh sì, gente, questa si che è poesia. Notate la metrica, percepitene la cadenza. Ammirate il fine intreccio narrativo che si fonde con l'incedere maestoso dell'opera. Due righe e si rimane già catturati. Quindi proseguendo... Proseguendo... Proseguendo!!! Accidenti, non mi ricordo più come va avanti. Non è possibile... Concentrazione, concentrazione... E voi, cosa state lì impalati: vi piace così tanto vedermi agonizzare? Insomma, io ho sempre cercato di rispondere alle vostre domande e adesso che ho bisogno di aiuto voi mi mollate così?!?! Suvvia, siate indulgenti datemi un mano e vi prometto che se qualsiasi informazione di cui avrete bisogno provvederò a fornirvela in men che non si dica. Avanti, siate buoni... In fondo è quasi Pasqua!

A cura di Fabio "Shogun" Ravetto

Posta (Stra)Ordinaria — **Mega Expert – Mega Console**
Via XXV Aprile, 39 20091 Bresso (MI)

E-Mail — **f.ravetto@agora.stm.it**

Dear Shogun,
salto i convenevoli perché ho tante domande da porti and I really can't wait!!!
1. Ho affiancato al mio MD una PlayStation ed ora mi è giunta voce che sta per uscire PlayStation 2, un nuova console Sony a 64 o 128 bit. Mi confermi questa notizia? E' stato un errore dunque acquistare la PlayStation? Scomparirà pian piano? Dimmi qualcosa!!!
2. Mortal Kombat Mythologies è meglio su Play, su N64 o è una ciofeca comunque?
3. Che ne dici di Bloodshot per MD? E' un bel gioco?
4. Non appena uscirà la nuova console Sega a 128 bit, il Saturn sparirà definitivamente?
5. Secondo te come si spiega la "mancata riuscita" di molti titoli per N64? Per il Saturn si diceva che era (ed è) una console difficile da programmare, e per il Nintendo?
6. Esiste un modo per eliminare gli Hanson senza finire in galera?
Ti ringrazio anticipatamente e spero che tu possa aiutarmi, specie per la prima domanda: sono sempre un possessore di MD e continuo ad amarlo ma avevo comunque deciso di avere un'altra console senza sostituirlo. Dopo aver confrontato a lungo Play, N64 e Saturn credevo di aver fatto la scelta migliore ed ora vengo a sapere che, come già per il MD, potrei essere arrivato in ritardo. Help me. Your fan.

Tiziano "R.E.P" D'Ambrosio

1. Una PlayStation 2 (o come cavolo si chiamerà) è attualmente in fase di sviluppo nei laboratori Sony. Al momento non si sa ancora nulla di ufficiale ma di certo le informazioni non tarderanno ad arrivare. Detto ciò, non credo che sia tanto un errore acquistare la Play (titoli validi ce ne sono a bizzeffe): un paio di anni ti rimangono ancora tutti.
2. E' una ciofeca comunque.
3. Non è male.
4. Non so dirti i tempi relativi all'estinzione comunque è molto probabile (proprio mentre scrivo mi giunge notizia che Sega non distribuirà più la macchina sul mercato americano).
5. Credo che se lo stiano chiedendo anche Miyamoto & CO.
6. Tappati le orecchie quindi saltagli al collo. Se appena aprono bocca potrai dire che lo hai fatto per legittima difesa!

Onnipotente Shogun,
chi ti scrive è un soddisfatto possessore di N64 che si complimenta con te e con tutta la redazione di Mega Console. E ora le domande:
1. Miyamoto ha affermato che sarebbe stata sua intenzione lanciare il 64DD con la console, quindi l'anno scorso era già una realtà. Lo presentano però solo ieri e ne rinviano l'uscita all'anno prossimo. Parlava seriamente o era ubriaco? Nel secondo caso, che marca beve?
2. Quando uscirà Rev Limit (se uscirà) e che tipo di corsa automobilistica sarà?
3. Che fine ha fatto Silicon Valley?
4. E Mission Impossible?
5. Scusa la mia ignoranza ma cosa diavolo è un RPG?
6. Sarei tentato di acquistare un Saturn: la versione Usa è tecnicamente più affidabile di quella Pal?
7. Essendo un fanatico dei picchiaduro 2D, quale gioco posso rubare per il mio futuro Saturn ammesso che riesca a trovare la mia spranga?
8.E su N64: sarà possibile giocare a un picchiaduro recente?
9.Quale è il più bello sparatutto in prima persona per N64: Turok, Hexen, Doom, GoldenEye o Duke Nukem?
10.Tra StarFox, Forsaken e Aero Fighters Assault quale merita l'acquisto?
Saluti,

Stefano

1.Abbi pazienza...
2.L'uscita è prevista per metà '98. Si tratterà di un gioco stile Ridge Racer.
3.Rinviato a data da destinarsi.
4.Idem come sopra.
5.Sta per Role Playing Game ed indica i giochi di ruolo.
6.La versione americana del Saturn è praticamente identica all'europea. Il mio unico consiglio è quello di far eseguire la modifica interna in modo da poter sfruttare immediatamente anche tutti quei titoli muniti di cartuccia.
7. Qui non hai che l'imbarazzo della scelta. Il migliore comunque è X-Men Vs Street Fighter e non ti scordare che tra poco esce Vampire Saviour (vedi preview a pag. 42)
8. Beh, Fighters Destiny è ottimo. Se invece stai cercando qualcosa in ambiente 2D la situazione è piuttosto tragica.
9. GoldenEye e Duke Nukem sono ottimi mentre se stai cercando un titolo che prediliga l'aspetto esplorativo e non ti spaventa un po' di nebbia, Turok potrebbe fare al caso tuo.
10. StarFox e Aero Fighters non sono male. Detto ciò, si tratta di prodotti molto diversi.

Super Shogun & CO,
sono un bimbo felice da quando ho scoperto la vostra rivista (n 39) e per questo volevo ringraziarvi. Ho 4 anni e sono un felice possessore di N64 e ho 4 domande da porti:
1.Quando uscirà la "Zapper 64"?
2.Che picchiaduro (è il primo che prendo) mi consigli? Io pensavo a Virtua Hiryu no Ken, WCW Vs NWO o Clay Fighter 63 1/3.
3.Uscirà un gioco di MotoCross per N64?
4.Fifa '98 a che livello è rispetto a ISS64?
Grazie di tutto,

Super Carlo '84

1.Al momento non esistono piani della Nintendo per il lancio di un revolver ufficiale (il che vuol anche dire niente giochi). Mi dispiace.
2.Fra questi 3 io punterei su WCW.
3.Pare che nessuno degli sviluppatori Nintendo si stia impegnando in questo senso.
4.Gli lecca le scarpe.

Caro Shogun,
sono un vostro lettore che vi segue da 5 - 6 mesi cioè da quando ho acquistato un Saturn. Vi faccio i complimenti per la vostra rivista. La migliore e più completa del settore. Ho alcuni quesiti da porti.
1. Uscirà mai VF3 su Saturn?
2. Che voto daresti a Resident Evil e Tomb Raider? Quale dei 2 è il migliore?
3. Esiste un gioco di Lemmings su Saturn? Se sì, com'è?
4. Vorrei fare modificare il mio Saturn per renderlo compatibile con i giochi giapponesi. In cosa consiste esattamente e dove devo rivolgermi?
5. Ho terminato VF2 più di una volta e con diversi personaggi. Mi aspettavo almeno delle scenette iniziali e invece niente. Possibile che non ce ne siano?
6. Qual è il miglior platform 3D per Saturn? E il miglior picchiaduro in 3D? E in 2D?
7. Com'è Dragon Ball Z 2 per SS? Vale la pena acquistarlo?
8. Vedremo mai la cartuccia da 4MB in Europa?
Grazie di tutto,

Akuma

1.Annunciato è stato annunciato. Ora resta da vedere quando uscirà.
2.Ora come ora 90 e 81. Personalmente fra i 2 preferisco il titolo Capcom.
3.Si, è un game 3D ed è anche abbastanza avvincente.
4.Si tratta di una modifica interna. Ti viene montato nella console un chip che ti consente di usufruire dei sistemi operativi delle macchine estere lasciando così libero lo slot delle cartucce.
5.Mi spiace ma non ce ne sono proprio.
6.Crock, Dead or Alive e X-Men Vs Street Fighter.
7.E' un titolo nella media. In giro c'è di molto meglio, certo che se sei un fan della serie...
8.Si.

MEGA news

Recentemente il nuovo presidente di Sega Enterprises ha rilasciato un'intervista alla rivista giapponese Famitsu Magazine. Dalle sue risposte è emersa la politica futura della grande "S" ovviamente dedicata al recupero della fetta di mercato persa in questi anni. Irimajiri Soichiro ha dichiarato di voler rendere Sega un'industria in continua evoluzione in modo da adattarla ai sempre mutevoli gusti del suo pubblico. Attualmente la priorità principale di Sega è ovviamente quella di invertire l'andamento negativo delle vendite del software casalingo. L'obbiettivo è quello di riuscire, tramite una produzione di software mirata a tale scopo, ad attirare a se l'ampia fascia di pubblico che non conosce i prodotti Sega in quanto non frequentatrice di sale giochi. Per quanto riguarda le terze parti, la politica delle grande "S" è chiara. "Lavorate con noi e guadagnerete un sacco di soldi" afferma il presidente Irimajiri. Gli sviluppatori esterni hanno sempre ricavato ottimi profitti dalla collaborazione con Sega in passato, il nuovo hardware in produzione (Katana) gli consentirà di ripetere tali risultati positivi anche in futuro. Parlando del Saturn, Irimajiri-san ha ovviamente affermato che l'andamento vendite della macchina all'estero non è stato mantenuto come si sarebbe voluto. Il presidente si è però riservato di fornire eventuali spiegazioni a questo palese fallimento. L'elevata base d'utenza giapponese (più di cinque milioni di unità) impedirà comunque alla macchia una morte prematura. Il presidente ha infatti dichiarato che Sega continuerà a supportare il Saturn anche dopo l'uscita di Katana, riguardo alla quale ha voluto mantenere il massimo riserbo. Irimajiri Soichiro ha infine voluto evidenziare l'elevata qualità degli ultimi titoli usciti per Saturn dichiarando che molte altre piacevoli sorprese attendono gli utenti Sega in futuro.

A cura di Diego Cortese

SEGA WORLD

Sega ha aggiunto **Galaxy Force II** alla sua serie di titoli dedicata al retro-gaming Sega Ages. Dalle prime immagini fornite, la conversione sembra mantenere la medesima qualità della controparte a gettoni. Sfortunatamente la data di uscita di questo storico sparatutto della grande "S" non è ancora stata diffusa. Sega Enterprises ha inoltre dichiarato di voler distribuire a partire dal 4 aprile una versione del Saturn realizzata in plastica nera trasparente. Skeleton Saturn, questo è il suo nome, è stato realizzato in soli trentamila esemplari e costerà ventimila yen (poco meno di trecentomila lire).

Alien Resurrection

Hudson ha prodotto un gioco di strategia ispirato al mondo di **Bomberman**. Intitolato **Bomberman Wars**, conterrà sedici differenti classi di personaggi, dal mago al ninja. Sarà inoltre disponibile una modalità multiplayer a due giocatori. **Bomberman Wars** verrà distribuito in Giappone a partire da Aprile. Takara ha prodotto per Saturn la conversione di una simulazione di crescita realizzata da Fujitsu per i PC nipponici. **Eberouge Special: Campus Life of Love and Magic** conterrà numerose migliorie rispetto alla versione per personal computer tra cui numerosi sottogiochi, scene in full motion aggiuntive e la presenza delle voci dei doppiatori della trasposizione radiofonica del gioco. Lo sviluppo di **Eberouge Special** sarà ultimato entro il mese di settembre. BPS distribuirà a partire da quest'estate una nuova versione del classico puzzle game **Tetris** intitolata **Next Tetris**.

Eberouge Special

Galaxy Force II

Konami ha annunciato che la versione giapponese di **Dracula X** conterrà Maria come personaggio giocabile che potrà essere utilizzata, assieme a Alucard e Belmont, sin dall'inizio. Sono stati inoltre aggiunti due livelli ed alcuni nuovi elementi di gioco. Attendetevi maggiori informazioni ed immagini sul prossimo numero di Mega Console. Secondo alcune voci, **Bio Hazard 2** verrà presto convertito per Saturn. Il gioco utilizzerà la cartuccia di espansione da 4 Megabyte per offrire minori tempi di caricamento ed un maggiore dettaglio grafico. Tali indiscrezioni non sono comunque state ancora confermate da Capcom. Fox Interactive ha deciso di cancellare lo sviluppo di **Alien Resurrection** per Saturn, sigh... Pony Canyon ha recentemente distribuito in Giappone la versione Saturn di **Zap! '98 Snowboarding Trix**. Sebbene non sia al livello di **Steep Slope Sliders**, la sua divertente modalità a due giocatori lo rende un gioco interessante. Attendetevi una completa recensione al più presto. Concludiamo con Working Design che ha finalmente fissato una data per l'uscita della versione americana di **Magic Knight Rayearth**. Il lungamente rimandato RPG ispirato all'omonimo manga delle CLAMP sarà distribuito a partire da aprile.

Zap! '98

WORLD LEAGUE SOCCER '98

Sebbene il Saturn non goda più buona salute in America ed Europa, non tutte le case occidentali lo hanno abbandonato. Silicon Dreams ha infatti in fase di sviluppo una simulazione calcistica dalle promettenti caratteristiche di grafica e giocabilità. **World League Soccer '98** vanta una riproduzione degli stadi particolarmente complessa nei quali i giocatori si muovono con animazioni da 25 fotogrammi al secondo. Durante lo sviluppo del gioco è stata posta la massima attenzione alla creazione delle routine d'intelligenza artificiale dei giocatori. L'ottimo risultato ottenuto è principalmente dovuto all'esperienza di Silicon Dreams nel campo dei giochi di calcio avendo già curato lo sviluppo di **Olympic Soccer** e di **Fever Pitch**. **World League Soccer '98** conterrà centonovantotto squadre diverse, tredici stadi e una completa modalità di personalizzazione di team e giocatori. Il gioco conterrà l'ormai immancabile commento parlato ed un'analisi post-partita realizzata da un famoso cronista inglese. A sottolineare la qualità del gioco, la stessa Sega si occuperà della distribuzione di **World League Soccer '98**, il cui sviluppo è ormai quasi giunto al termine. Aspettatevi di vederlo nei negozi entro quest'estate.

KATANA UPDATE

Procede apparentemente senza intoppi lo sviluppo del nuovo Katana. La presentazione ufficiale della macchina non avverrà però durante il prossimo Tokyo Game Show, almeno stando a recenti dichiarazioni di Sega. VideoLogic, ditta cui è affidato lo sviluppo del chipset Power VR dedicato alla macchina, ha però confermato il debutto della sua creazione per il mese di maggio. E' possibile quindi che Sega abbia intenzione di organizzare una presentazione privata della nuova console a favore del soli addetti al settore. Sega ha inoltre ammesso che non ha intenzione di dedicare nessuna sezione del suo stand dell'E3 alla nuova macchina. Anche il debutto americano della console avverrà quindi in forma privata. La presentazione di Katana potrebbe risultare più sorprendente ed istruttiva del previsto ai fortunati che potranno assistervi. Sega ha infatti affermato che lo sviluppo dei giochi per la nuova console è più avanzato di quanto si creda. Nei laboratori di sviluppo giapponesi sono già a disposizione alcuni titoli pienamente giocabili. Tra i giochi in fase di produzione da parte di Sega vi sono ovviamente numerose conversioni degli ultimi coin-op basati su Model 3. Ai titoli annunciati precedentemente, **Virtua Fighter 3** in primis, si aggiungono ora **Daytona 2** e **Sega Rally 2**. La richiesta del mercato occidentale di giochi specificatamente pensati per il mercato casalingo ha convinto Sega ad aggiungere alcuni titoli originali nella line-up di debutto di Katana. La casa giapponese ha ovviamente cercato di sfruttare al massimo i personaggi di successo da lei creati nel corso di questi anni. Uno di questi titoli sarà quindi dedicato al porcospino blu diventato da tempo mascotte della grande S. Sonic Team, reduce dalle fatiche di **Burning Rangers**, è già stato messo al lavoro per la produzione di questo nuovo gioco intitolato provvisoriamente **Katana Sonic**. Nel frattempo in America è stato dato il via allo sviluppo di un nuovo episodio della saga di **Ecco The Dolphin**. La realizzazione è stata affidata a Novotrade, lo stesso gruppo che ha curato le precedenti versioni del gioco. A conferma del loro target prettamente occidentale, entrambi i titoli sono stati annunciati per il debutto americano ed europeo della macchina. Parlando di terze parti, ultimamente molte case hanno dato la loro piena fiducia alla nuova macchina Sega rivelandosi molto interessate alla produzione di giochi per questa console. Capcom, che ha sempre vantato ottimi rapporti con la grande "S", ha dichiarato di voler realizzare giochi per Katana. La casa di Osaka ha visto nella nuova macchina Sega un'ottima piattaforma per la produzione di conversioni perfette dei suoi ultimi coin-op poligonali. Non saranno comunque dimenticati gli ultimi titoli bidimensionali Capcom per CPS-2 e CPS-3 come i picchiaduro della saga di **Street Fighter**. Secondo Sega sono già molte le aziende giapponesi entrate nel team delle terze parti Katana, fattore che consentirà alla console di possedere un nutrito schieramento di giochi al momento del suo debutto. Sempre più ampio anche il gruppo di case occidentali interessate allo sviluppo di giochi per Sega Katana. Recentemente Iguana ha dichiarato che riceverà il kit di sviluppo per la nuova console entro poche settimane. I piani che Iguana ed Acclaim hanno per il 128-bit Sega non sono ancora chiari. L'idea di una conversione di **Turok** per una macchina dalle capacità grafiche così elevate appare alquanto allettante. Rimane ora da scoprire quando Sega Katana verrà distribuita sul mercato. La sua commercializzazione in Giappone è stata fissata ufficialmente per l'autunno di quest'anno. Fonti non ufficiali dichiarano che avverrà nel mese di novembre, in modo da godere pienamente del periodo natalizio. Per quanto riguarda l'Occidente, le notizie sono contrastanti. Alcune fonti danno l'uscita contemporanea della macchina in America ed Europa per settembre del prossimo anno. Altre indiscrezioni rivelano che la data di uscita di Katana negli Stati Uniti è stata fissata per aprile '99 mentre il vecchio continente dovrà accontentarsi di riceverla per settembre dello stesso anno. Confermato è invece l'ammontare del budget deciso da Sega per la commercializzazione occidentale della macchina. Ad America ed Europa toccheranno cento milioni di dollari a testa, cifra che comunque non appare elevatissima considerando che per lanciare **Diddy Kong Racing** Nintendo ha speso quasi trenta milioni di dollari. Recentemente Bernie Stolar ha affermato che al momento del suo lancio Sega Katana godrà di una quindicina di titoli ai quali seguiranno quaranta giochi nei mesi immediatamente successivi. Sega of America è ormai interamente impegnata nello sviluppo di Katana tanto che sembrava avesse addirittura deciso di cessare la produzione di Saturn in USA (notizia poi smentita da Sega). Auguriamoci che questa nuova predisposizione verso il Saturn, vera o presunta, consenta a SoA di offrire all'utenza americana un lancio di Katana degno delle potenzialità della macchina.

CHILL

Grazie a Silicon Dreams è in arrivo una nuova simulazione di snowboard che si andrà ad aggiungere al nutrito schieramento di questo genere titoli presente nella line-up Saturn. Uno degli elementi caratteristici di **Chill** è la presenza della sponsorizzazione della nota marca di tavole ed abbigliamento Burton. Tutte le ventuno tavole presenti nel gioco sono esatte riproduzioni di quelle offerte dalla suddetta ditta come anche gli abiti dei quattro personaggi protagonisti. Ciò contribuirà a donare a **Chill** un particolare tocco di realismo. I cinque percorsi presenti nel gioco offrono numerosi ostacoli e prove contro cui cimentarsi. Potrete ad esempio essere sorpresi da una frana improvvisa o dalla caduta di un albero. Se terminate un livello tutti d'un pezzo dovrete affrontare una prova speciale che può spaziare da un lancio col paracadute "alla **Pilotwings**" ad un inseguimento da parte di un'auto della polizia. **Chill** presenta inoltre una modalità in split-screen a due giocatori che consente di dividere lo schermo in verticale o in orizzontale. La qualità delle animazioni proposta dal gioco è piuttosto elevata. I personaggi, composti da più di quattromila poligoni, si muovono alla velocità di venticinque fotogrammi al secondo. L'uscita di **Chill** in Europa è imminente.

MEGA news

Allo scopo di rinforzare la sua presenza nel mercato europeo, Nintendo ha organizzato una conferenza durante la seconda settimana di marzo per discutere assieme alle software house del vecchio continente le sue strategie future. Sorprendentemente il luogo prescelto per quest'incontro è stato la capitale del Bel Paese, Roma. Per una volta quindi l'Italia, da sempre considerata come la cenerentola dell'Europa videoludica, ha assunto un ruolo di discreta importanza. Ciò che rende particolare quest'incontro è la partecipazione delle case che costituiscono le terze parti Nintendo insieme alle software house che ne vorrebbero far parte. Tra le presenze di rilievo vi sono state quelle di Psygnosis, Eidos/Core Design, Gremlin, Hasbro, Fox Interactive, ASCII Entertainment, BMG e Codemasters. Tutti nomi di grande fama che contribuiscono ad aumentare il valore di questa conferenza. Il primo risultato di questo incontro è una centralizzazione del potere decisionale dell'azienda in Europa. Da ora le divisioni presenti nei vari paesi della comunità europea, i distributori ufficiali e le terze parti devono rivolgersi unicamente alla sede tedesca della Nintendo of Europe. Inoltre il cuore dello staff Nintendo responsabile delle relazioni con le terze parti si trasferirà dalla sede giapponese di Kyoto a quella tedesca di Grossostheim. Il rafforzamento della Nintendo in Europa non potrà che andare a beneficio della situazione delle vendite dell'N64 che, seppur discreta, è ancora lontana dai livelli americani e giapponesi.

A cura di Diego Cortese

NINTENDO WORLD

Mission: Impossible, ormai agli stadi finali di sviluppo, possiede finalmente una data definitiva di uscita ovvero il mese di giugno. La causa dei continui ritardi è da attribuire ad un passaggio del gioco da uno staff di sviluppatori americani ad uno francese. In questi ultimi mesi Infogrames si è impegnata molto allo scopo di affinare il motore di gioco per realizzare uno sparatutto in soggettiva ampiamente diverso e superiore a **GoldenEye**. Speriamo che questo lungo periodo di sviluppo sia servito a qualcosa. Atari ha iniziato i lavori di conversione del suo nuovo coin-op di guida per Nintendo 64. **California Speed**, appena uscito nelle sale, questo gioco è stato sviluppato come principale antagonista di **Cruis'n World**. Se dal punto di vista della meccanica di gioco gli somiglia molto, il titolo Atari è notevolmente superiore in quanto a dettaglio grafico numero di macchine e tracciati (sedici). Tra le modalità di gioco assicurate dalla casa produttrice abbiamo un multiplayer mode limitato però a due giocatori. **California Speed** dovrebbe venir completato entro i primi mesi del prossimo anno. Atari sta inoltre lavorando ad una versione N64 dello storico **Gauntlet**. Il gioco, interamente poligonale, è descritto simile a **Diablo** di Blizzard. Tra le sue caratteristiche più interessanti vi è un'opzione multiplayer mediante split-screen che consentirà a quattro giocatori contemporaneamente emozionanti avventure nei dungeon. L'uscita di **Gauntlet 64** è fissata per il prossimo anno. Fonti abbastanza attendibili darebbero **Carmageddon 2** in lavorazione presso Stainless, gli stessi che hanno curato la versione PC del gioco. Nessun altro dettaglio è stato fornito. Appare comunque improbabile che Nintendo accetti i medesimi contenuti di violenza presenti nella versione per Personal Computer. Probe è già al lavoro sul sequel di **Extreme G**. La nuova versione del gioco sarà inclusa in una cartuccia da 128 Mb e conterrà trentadue tracciati, sedici mezzi, una nuova interfaccia di gioco, un sistema d'arma innovativo ed effetti grafici aggiuntivi. Inoltre il difetto peggiore dell'episodio precedente, ovvero il famigerato effetto nebbia, è stato drasticamente diminuito.

California Speed

Mission Impossible

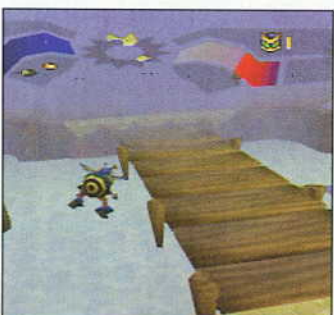
Gameboy Emulator

La distribuizone del gioco dovrebbe iniziare a partire da ottobre. Ubi Soft ha annunciato una nuova simulazione di guida per Nintendo 64. Intitolata provvisoriamente **F1 Racing '98**, godrà della licenza FOCA in modo da fornire maggiore realismo al gioco. Nessun altro dettaglio è stato fino ad ora rivelato. Voci non confermate danno **Need For Speed 3: Hot Pursuit** di Electronic Arts in fase di sviluppo per Nintendo 64. La conversione, ancora orfana di una data di uscita, verrà realizzata da Paradigm. Konami ha diffuso alcune immagini del suo nuovo picchiaduro **Rakuga Kids**. Il gioco offre una grafica molto stilizzata proponendo personaggi bidimensionali animati in un modo poligonale. Il risultato ricorda molto **Parappa The Rapper** per PlayStation. Maggiori informazioni saranno fornite al momento della sua presentazione ufficiale in occasione del Tokyo Game Show. Sempre Konami distribuirà per Nintendo 64 il quinto episodio della saga di **Power Pro Baseball**. Al contrario di quel che si può pensare, il gioco non è una simulazione di baseball ma un RPG alquanto bizzarro la cui distribuzione molto probabilmente rimarrà limitata al solo Giappone. La data di uscita del gioco non è ancora stata fissata. Concludiamo con Datel che ha realizzato un emulatore Gameboy per Nintendo 64. Come per il Super Gameboy, con il **Gameboy Emulator** sarà possibile aggiungere colori ai giochi che normalmente non ne sono dotati. La cartuccia, che offre inoltre audio stereo, dovrebbe essere già disponibile in Europa nel momento in cui leggete queste pagine.

Need for Speed 3

Rakuga Kids

BUCK BUMBLE

Buck Bumble è un nuovo sparatutto poligonale prodotto da Ubi Soft per Nintendo 64. La realizzazione del codice è a cura di Argonaut, il team di sviluppo che ha realizzato il primo **StarFox** per Super Famicom. Nel gioco interpretate il ruolo di una cyber-ape corazzata amante dei voli acrobatici e capace di erogare un enorme volume di fuoco. Lo scopo di questo insetto è quello di superare i vari livelli completando diversi obbiettivi prefissati. Il compito di ostacolarci è affidato ad insetti di ogni tipo e dimensioni. Immancabile la presenza dei classici boss la cui eliminazione ci consentirà di venire in possesso di nuove armi. Buck può eseguire svariati tipi di acrobazie volando attraverso fondali ricchi di dettagli anche se caratterizzati dal solito effetto nebbia. **Buck Bumble** verrà distribuito in una cartuccia da 64 Mb a partire dal mese di luglio.

TONIC TROUBLE

Tonic Trouble è indubbiamente il titolo più promettente tra quelli presenti nella line-up Ubi Soft. Il gioco consiste in un'avventura poligonale che ha come protagonista un buffo alieno di nome Ed dall'espressione facciale particolarmente beota. Il suo obbiettivo è quello di porre rimedio ad un disastro ecologico da lui provocato rilasciando erroneamente sul nostro pianeta un recipiente contenente pericolosi agenti chimici. Per portare a termine il suo scopo dovrà visitare la Terra, ora trasformatasi in un pianeta infestato da mutanti, cercando di recuperare il suo carico nocivo disperso. Il gioco vanterà quindici mondi poligonali popolati da più di sessantaquattro specie di bizzarri mostri mutanti. Le varie ambientazioni presenti includono un campo infestato da vegetali assassini, un'isola prigione, un deserto da cui spuntano piramidi capovolte ed un suggestivo mondo sommerso. Durante la sua avventura, Ed potrà equipaggiarsi con svariati tipi di armi ed armature. L'uscita di **Tonic Trouble** è prevista per il mese di luglio.

VR 3000

Sviluppato da Vivid Image e distribuito da Ubi Soft, **VR 3000** è una simulazione di guida futuristica che vi consentirà di lanciarvi in folli gare ad altissima velocità. Il gioco è ambientato in un futuro nel quale la Terra è controllata da nove super-computer. Annoiati dalla routine di tutti i giorni, questi megaelaboratori catturano di tanto in tanto esseri umani costringendoli a darsi battaglia tra di loro a bordo di veicoli ottenuti mediante la metamorfosi di animali. Il giocatore infatti non dovrà scegliere direttamente il mezzo ma un animale che muterà sotto i suoi occhi in un potente bolide. Come ormai d'abitudine nei giochi di guida per N64, tra le varie modalità di gioco presenti è stato incluso un multi-player mode a quattro giocatori. Lo sviluppo di **VR 3000** sarà terminato entro il mese di settembre.

F-ZERO X

Nintendo ha recentemente svelato nuovi dettagli sul suo attesissimo gioco di guida. In **F-Zero X** ci sono quattro classi disponibili rappresentate rispettivamente dalle carte del fante, regina, re e mistero. Ogni carta conduce a quattro tracciati caratterizzati da una difficoltà progressiva. I vari circuiti presenti sono stati pensati in modo da risultare fluido e veloce, risultato a volte ottenuto a discapito del livello di dettaglio dei fondali. Sebbene non siano tutti disponibili sin dall'inizio, ci sono trenta veicoli diversi nel gioco, il cui colore può variare a seconda della gara da disputare. Ogni mezzo è caratterizzato da differenti caratteristiche di resistenza, tenuta di strada, accelerazione e peso. Prima della partenza è possibile mettere a punto il proprio veicolo regolando alcune varianti come ad esempio il rapporto tra velocità e coppia. Tra gli elementi conservati dal primo **F-Zero** per Super Famicom vi sono le zone di accelerazione e le aree per il rifornimento di carburante in corsa. **F-Zero X** è indubbiamente uno dei titoli più attesi della line-up Nintendo e, a giudicare da quanto visto sino ad ora, è improbabile che la versione finale prevista per giugno deluda le aspettative che il mondo videoludico a posto in esso.

MEMORIE VIBRANTI

Sebbene Nintendo abbia assicurato che l'estrazione delle periferiche dal pad dell'N64 a macchina accesa non provochi danni, togliere una cartuccia dal controller di una console ancora accesa può risultare per alcuni un'operazione perlomeno fastidiosa. Questo problema può verificarsi soprattutto nei futuri RPG in produzione per Nintendo 64 dove i frequenti salvataggi costituiscono per il giocatore l'unica ancora di salvezza. A risolvere questo problema ci hanno pensato numerose ditte produttrici di accessori per console realizzando periferiche in grado di fornire vibrazioni e memoria per i salvataggi in una sola cartuccia. Una di queste aziende è la Joytech che ha recentemente prodotto l'**Advanced Jolt Pack Two in One**, una cartuccia che offre un feedback potente unito a centoventotto pagine per i vostri salvataggi. Un acquisto essenziale per chi ritiene lo scambio delle cartucce a macchina accesa troppo pericoloso o semplicemente voglia evitarsi il noioso rituale del cambio ad ogni salvataggio. L'unità è già disponibile ufficialmente in Italia grazie a DB Line.

TUROK 2

Dopo lo straordinario successo del primo episodio, non c'è da stupirsi se Acclaim ha chiesto ad Iguana di realizzare un sequel di **Turok**. Come il suo predecessore, **Turok 2** sarà uno sparatutto in prima persona caratterizzato da una grafica mozzafiato ed una vasta gamma di armi allo scopo di blastare dinosauri ed indigeni troppo invadenti. Seguendo alcune critiche che gli sono state poste in passato, Iguana ha deciso di ridurre gli irritanti elementi platform del gioco concentrandosi sull'azione e la ricerca. **Turok 2** è stato reso inoltre molto meno lineare costringendo il giocatore a recarsi in livelli già esplorati in cerca di oggetti o locazioni prima inaccessibili. L'aspetto grafico è stato ampiamente migliorato con l'aggiunta di numerosi effetti speciali, animazioni particolarmente fluide e la riduzione del fastidioso effetto nebbia. I personaggi sono stati inoltre creati in modo da non rendere evidenti le linee di unione tra i poligoni, tecnica utilizzata anche in **NFL Quarterback Club**. Il bestiario contenuto nel gioco vanta la presenza di quaranta diverse creature rese ancora più varie dall'inserimento di differenti armi, equipaggiamenti e colorazioni. Il gioco godrà inoltre della compatibilità con il Rumble Pack mentre non è stata ancora rivelata la presenza di una modalità multiplayer a più giocatori. La cartuccia che conterrà il gioco sarà probabilmente di 96 Mb sebbene sia stato utilizzata una routine per la compressione dei dati particolarmente efficiente. L'occupazione di una tale quantità di spazio è dovuta al fatto che le dimensioni di **Turok 2** saranno doppie rispetto a quelle del primo episodio. L'uscita americana del gioco è prevista per settembre seguita probabilmente a ruota da quella europea.

CHORO Q 64

Le bizzarre macchinine Takara sbarcano su Nintendo 64 in una versione del gioco realizzata appositamente per la console a 64-bit della grande N. Come nelle precedenti versioni del gioco realizzate per PlayStation, sarà possibile personalizzare la propria macchina cambiandone carrozzeria, motore, gomme, sterzo colore e persino armamento. Una volta completata una macchina è possibile gareggiare contro la CPU oppure affrontando altri tre avversari umani. Il vincitore può utilizzare le parti delle macchine avversarie per migliorare la sua vettura. **Choro Q 64** consentirà inoltre di modificare i circuiti presenti per poi salvarli su Memory Pack. Lo sviluppo del gioco sarà completato entro giugno. Takara ha annunciato che una versione parzialmente completa del gioco sarà presentato al prossimo Tokyo Game Show.

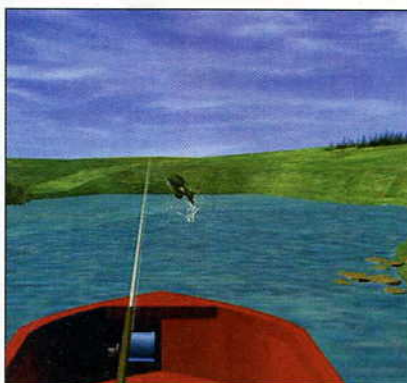
AIRBOARDER

Dopo tante simulazioni di snowboard, finalmente un gioco dove non si deve scivolare sulla neve ma sull'aria. **Airboarder** di Human è un gioco di skateboard futuristico nel quale il giocatore deve eseguire acrobazie utilizzando tavole che fluttuano nell'aria. Tra le modalità di gioco incluse abbiamo Vs Race e Vs Coin per due giocatori e Free Run, Time Attack, Coin e Street Work disponibili solo per il gioco in singolo. L'ultima modalità è sicuramente la più divertente delle sei in quanto comporta il raggiungimento di check point mentre si cerca di eseguire più acrobazie possibili. Sfortunatamente non è stata ancora definita una data di uscita del gioco, una versione giocabile di **Airboarder** dovrebbe comunque venir mostrata durante il prossimo Tokyo Game Show.

POCKET PIKACHU

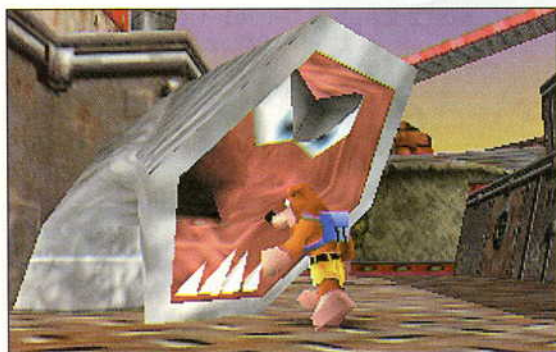
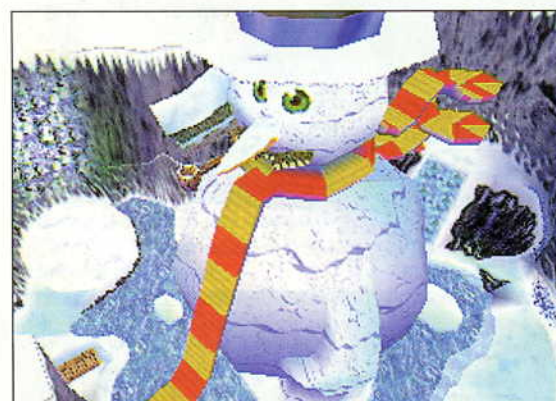
Non contenta di aver sottratto a Bandai una larga fetta di mercato delle simulazioni di crescita portatile con **Pocket Monster** per Gameboy, Nintendo ha voluto sfidare la suddetta casa nipponica sul suo stesso terreno di gioco con **Pocket Pikachu**. Questa nuovo spin-off della saga di **Pockemon** è in pratica un Tamagotchi che viene influenzato dalla distanza che effettuate a piedi ogni giorno. Più camminate e maggiore sarà l'energia elettrica che immagazzinerà Pikachu divenendo così sempre più grande e grazioso. Sarà inoltre possibile interagire con il piccolo mostro mediante semplici comandi come cammina, corri, fatti il bagno o lavati i denti. Pocket Pikachu sarà disponibile in Giappone a partire dal 27 marzo.

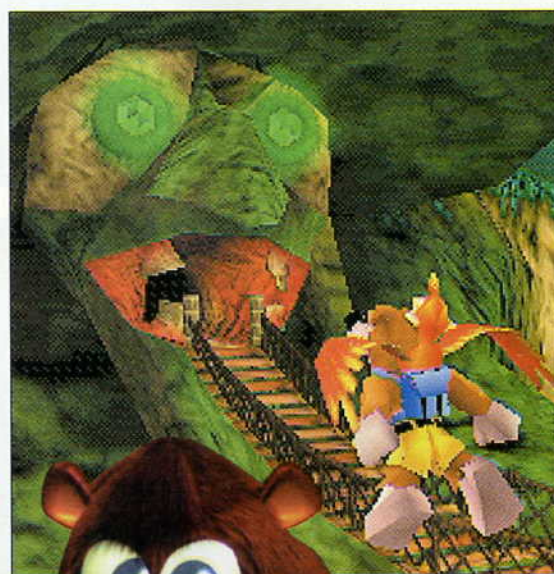
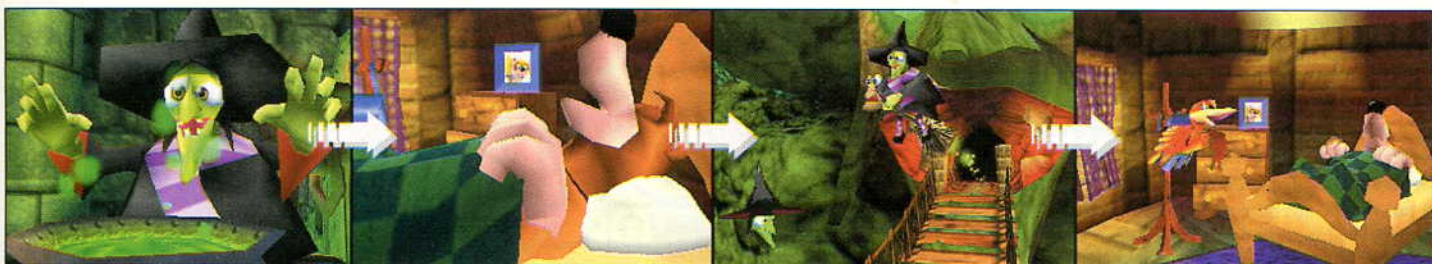
IN-FISHERMAN BASS HUNTER

Solitamente le migliori simulazioni ittiche per console sono realizzate per il mercato giapponese costringendo, fattore che costringe gli appassionati del genere a districarsi tra complessi ideogrammi e menù incomprensibili. .Take Two ha deciso di correre incontro alle richieste di un settore videoludico a dire il vero non troppo ampio con **Bass Hunter**, titolo che gode della licenza della autorevole rivista In-Fisherman. Nel gioco indosserete le vesti di un giovane pescatore che deve partecipare a svariati tornei di pesca cercando di catturare i pesci più grossi e veloci. Durante tutto il periodo delle gare sarete seguiti dal vostro allenatore che vi metterà a conoscenza d'importanti segreti sulle tecniche di lancio e pesca. L'aspetto simulativo del gioco è particolarmente elevato, inizierete la gara su di una barca dotata di tutti i classici strumenti utilizzati nella pesco. Con ingegno e fortuna dovrete individuare il luogo migliore per piazzarvi ed iniziare a pescare. Grazie al Rumble Pack potrete percepire direttamente quando avete catturato un pesce. Particolarmente complessa anche l'arena di gioco che vanta quattro ambientazioni disponibile ed un elevato dettaglio grafico. Il completamento dello sviluppo di Bass Hunt è ancora piuttosto lontano ed alcuni elementi della meccanica di gioco non sono stati completamente definiti. Non è ancora chiaro ad esempio se includerà una modalità multi-giocatore. Assieme a **Legend of The River King** di Natsume, **In-Fisherman Bass Hunter** non avrà problemi a trovarsi una piccola nicchia di mercato tra i possessori di N64 appassionati di pesca. L'uscita del gioco dovrebbe avvenire entro Natale '98.

GAMEBOY A COLORI

Dopo anni dall'uscita della prima versione dell'8-bit portatile Nintendo, la grande N si appresta a lanciarne una versione dotata di monitor a colori. La console sarà compatibile con i giochi per Super Gameboy che riprodurrà a quattro colori, inoltre potrà utilizzare nuovi giochi che vanteranno 64 colori contemporaneamente. Questa nuova generazione di giochi sarà comunque compatibile con le vecchie versioni della macchina. Color Gameboy impiega un monitor a colori a matrice attiva dalla definizione particolarmente elevata. Dato l'alto consumo di questo tipo di video la sua autonomia si è ridotta a dieci ore. La nuova console portatile sarà disponibile in Giappone da quest'estate ad un prezzo che dovrebbe aggirarsi intorno ai 9000 yen (circa 130.000 lire) mentre i giochi costeranno da 3.000 a 4.500 yen (intorno alle 60.000 mila).

Banjo-Kazooie

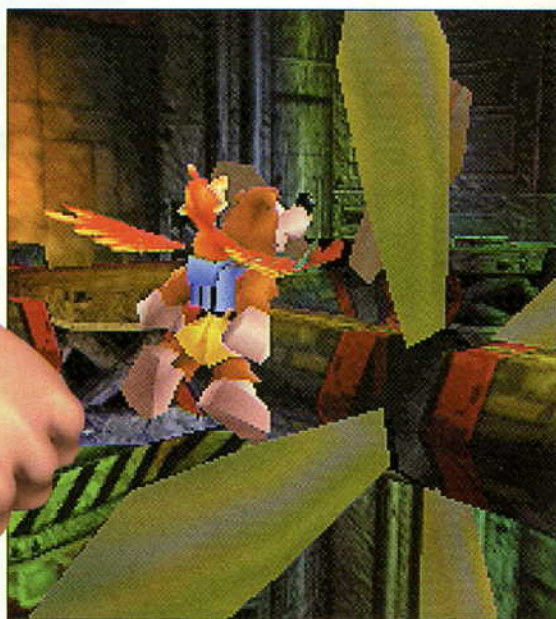
La leadership, ma potremmo il monopolio, di **Super Mario 64** nel campo dei platform tridimensionali inizia a traballare. Mese dopo mese i diretti concorrenti aumentano, dopo i primi timidi tentativi di offrire ai giocatori un'alternativa all'odissea piattaformica dell'idraulico coi baffi (e se va bene a me...) sembra che alcuni titoli abbiano le carte in regola per avere successo. Quello di cui disquisiamo in queste pagine è certamente uno dei più quotati, vuoi perché la software house che ha alle spalle, Rare, è una vera sicurezza, vuoi perché il materiale che mese dopo mese sta arrivando in redazione è sempre più interessante. Tutte le immagini che vedete in queste pagine sono assolutamente inedite e vi mostrano gli ultimi livelli sviluppati dalla brillante software house. Come potete certamente notare da soli, sia i fondali sia i personaggi sono decisamente più dettagliati di quelli che si potevano trovare in **Mario 64**, se anche in movimento la qualità sarà la stessa c'è da scommettere che le quotazioni di **Banjo-Kazooie** saliranno vorticosamente. Naturalmente molto curata è stata anche l'interazione con i personaggi: spesso infatti vi troverete a dialogare con improbabili esseri che vi daranno preziose informazioni indispensabili per portare a termine la vostra missione. Il primo dei nuovi livelli che abbiamo visionato è ambientato a bordo di una grossa nave. Sopra e sottocoperta

Faccia a faccia con un cattivone a bordo della nave dei pirati

Allora, è meglio o no del livello ghiacciato di Super Mario?

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	NINTENDO/RARE
GENERE	PLATFORM
USCITA	PRIMAVERA

L'introduzione si apre con un'inquietante figura che vi farfuglia in faccia alcuni incantesimi di magia nera

Nel frattempo Banjo sta placidamente dormendo sognando della sua dolce fidanzatina, Piccolo

La malefica strega, terminato il suo malefico anatema, se ne vola via soddisfatta

Immediatamente Kazooie irrompe nella stanza di Banjo per svegliarlo con una tragica notizia. La vostra avventura sta per cominciare...

sarete chiamati ad affrontare, all'interno di ambientazioni in stile molto tecnologico, tutta una serie di diabolici marinai e di mostri meccanici che vorranno a tutti i costi "passarvi per le armi", per usare un termine consono allo scenario.
Dopo questa gitarella in mare è giusto cambiare aria e trasferirsi in montagna: stiamo parlando della classica ambientazione invernale. Scarponi ai piedi, dovrete attraversare lande ghiacciate popolate di pupazzi di neve e di orsi polari, senza sapere mai da quali tra questi dovrete guardarvi le spalle. L'ultimo dei nuovi livelli di cui Rare ci ha fornito materiale vi porta ai piedi di una montagna, di cui dovrete raggiungere la vetta percorrendo una strada che sale a spirale sulle sue pendici. In cima troverete una villa dall'aspetto sinistro. Arrivarci non sarà sicuramente una cosa facile ma per provarci da soli... beh dovrete aspettare ancora svariate settimane!

Un agguato sottocoperta, anzi appena scesi dal letto...

Un orso spiega a Banjo i motivi per cui dopo una carriera di dirigente di sinistra è approdato al Polo... ehm...

The Legend of Zelda
The Ocarina Of Time

Ha combattuto contro mostri di ogni genere, ha affrontato dungeon e avversità di ogni risma, oltre a essere convertito per qualsiasi console prodotta da Nintendo (escludendo il Virtual Boy, ovviamente, anche se considerarla console mi sembra un po' generoso: qualcuno se lo ricorda?): si tratta di Link, che ora si appresta, finalmente, a giungere anche sul Nintendo 64. Con l'avvicinarsi del giorno "Z" (il giorno di Zelda, ovviamente), la grande "N" sta cominciando a rivelare alcune dettagli del nuovo probabile capolavoro di Shigeru Miyamoto, ammirato per la prima volta dal vivo allo Space World di Tokyo. Quelli che vi proponiamo in questa anteprima sono solo le punte degli iceberg contro cui si andranno a schiantare tutti gli RPG prodotti sinora, ehm...

MR. BOOMBASTICI

Come è già accaduto nella avventura per Super Nes, che grande successo aveva riscosso tra i possessori del 16-bit Nintendo, Link deve usare una serie incredibile di bombe per eliminare i nemici ed aprire varchi attraverso muri e pareti. Alcuni dei boss di fine livello possono essere distrutti solamente utilizzando queste armi, mentre bonus nascosti e varie magie sono spesso nascoste dietro porte chiuse apribili anch'esse esclusivamente con le bombe che, comunque, non sono in possesso di Link dall'inizio del gioco.

DOV'E' CHE TI FA MALE? SDENG!

Ovviamente Link, per riuscire a completare la sua missione, deve affrontare e sconfiggere un gran numero di nemici. Una interessante novità, durante le fasi di combattimento, è la presenza di un mirino rosso che indica il punto debole in cui il nemico deve essere colpito. Inoltre, per identificare un mostro in maniera più chiara, la fatina Navie assume una colorazione rossa e inizia a ronzare attorno al nemico.

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	NINTENDO
GENERE	RPG
USCITA	APRILE

IL VILLAGGIO

IL VILLAGGIO

Al contrario di quanto capita nella maggior parte delle avventure tridimensionali, in Zelda l'azione non sempre è inquadrata dalla solita telecamera posta in alto alle spalle dell'eroe. In alcune scene infatti la camera ruota intorno a un punto prefissato, mentre in altri casi l'area di gioco è vista dall'alto. Un chiaro esempio di quanto abbiamo appena scritto è il primo villaggio che viene scoperto da Link, in cui la camera cambia posizione praticamente in ogni scena.

LA COLLINA DEI CILIEGI

La camera in questa scena è posta alle spalle dell'eroe; il piccolo Link si trova alle pendici di una collina. Per giungere alla vetta Link deve seguire questo lungo e insidioso sentiero. Non ci sono oggetti da raccogliere in questa zone, ma continuando a camminare...

IL CASTELLO

Una volta giunti sulla vetta della collina Link si trova di fronte a un enorme castello. Il ponte levatoio è sollevato e le guardie avvisano il nostro eroe che, per entrare, è necessario possedere un lasciapassare. A questo punto Link può anche decidere di tuffarsi nel fossato, ma non vi è nulla di particolarmente importante da scoprire. La ricerca quindi, continua...

L'ENTRATA DEL VILLAGGIO

Nella maggior parte del gioco, durante le esplorazioni attraverso verdi colline e ripide montagne, la telecamera è situata in aria, alle spalle di Link; entrando nel villaggio invece, l'inquadratura cambia e passa a una visuale a volo d'uccello; ora dovete controllare Link che appare come una figura distante sulla strada di pietre.

HALL OF TIME

La telecamera ritorna nella solita posizione alle spalle di Link. La Hall of Time è una locazione veramente ben realizzata, con le luci che filtrano attraverso le finestre. In questa sala basta mettere una bomba sul cemento per aprire un passaggio segreto.

LA PIAZZA DEL VILLAGGIO

Ora la camera è posizionata su una fontana situata al centro della piazza e ruota a 360° per inquadrare Link durante la sua esplorazione. In questa scena avrete modo di incontrare decine di persone con cui parlare, ognuna dotata di una diversa personalità. Ora non resta che andare nelle zone buie della città. L'avventura continua...

I SOLITI OGGETTI

Oltre a tutte le armi che possono essere recuperate nel corso del gioco, sono presenti anche tutta una serie di utilissimi oggetti che possono essere raccolti e utilizzati per vari scopi; ancora una volta, tutti i giocatori che hanno avuto modo di provare la versione per Super Nes, troveranno questi oggetti piuttosto familiari...

PIETRE VERDI

Indispensabili per comprare gli oggetti disponibili nei vari negozi presenti nei villaggi.

PIETRE ROSSE

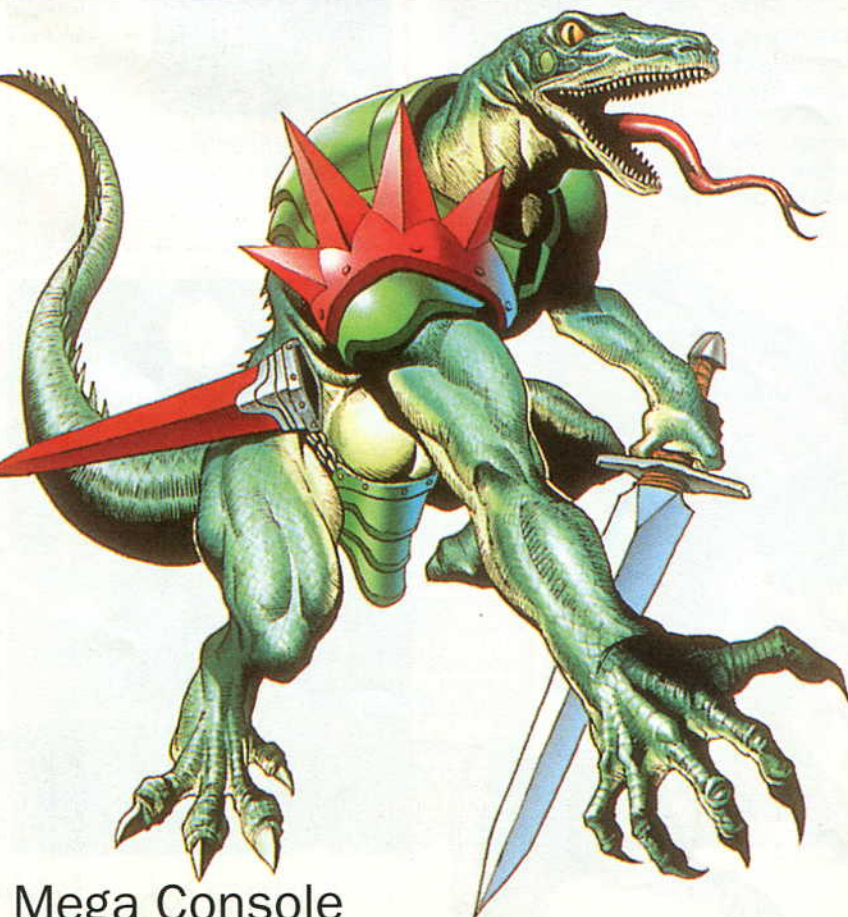
Una pietra rossa vale 10 pietre verdi.

CUORI

I cuori vengono utilizzati per aumentare l'energia di Link. Nessuna novità, in questo caso.

Quando Link trova e raccoglie una devastante bomba, la tiene sopra la sua testa proprio come faceva già nella sua vecchia avventura per Super Nes

La fatina Navie è sempre alla ricerca di bombe; quando ne trova una, comincia a ronzarci introno insistentemente

Non tenete le bombe in mano troppo a lungo. Dopo alcuni secondi infatti cominciano a lampeggiare e possono addirittura esplodere tra le mani di Link

INTERVISTA CON IL MOSTRO

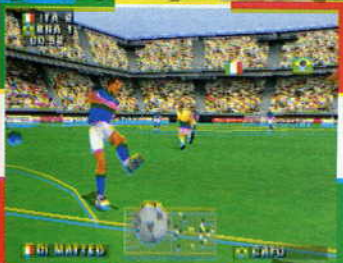
Ovviamente, Zelda non sarebbe Zelda se non ci fossero decine di personaggi con cui parlare. Abbiamo avuto modo di vedere centinaia di soldati e di abitanti di villaggi con cui vale la pena scambiare due parole, ma il personaggio più strano che abbiamo incontrato è uno yeti selvaggio, membro del clan dei Goron, che Link incrocia mentre sta esplorando una montagna.

1- In un ripido sentiero di montagna Link si trova di fronte a un enorme Bigfoot. E' forse giunto il momento di estrarre la spada e iniziare a combattere?

2- La bestia si dimostra invece amichevole, Link lo capisce dal fatto che Navie è diventata gialla e dice: "Ha un aspetto strano, ma è un Goron buono".

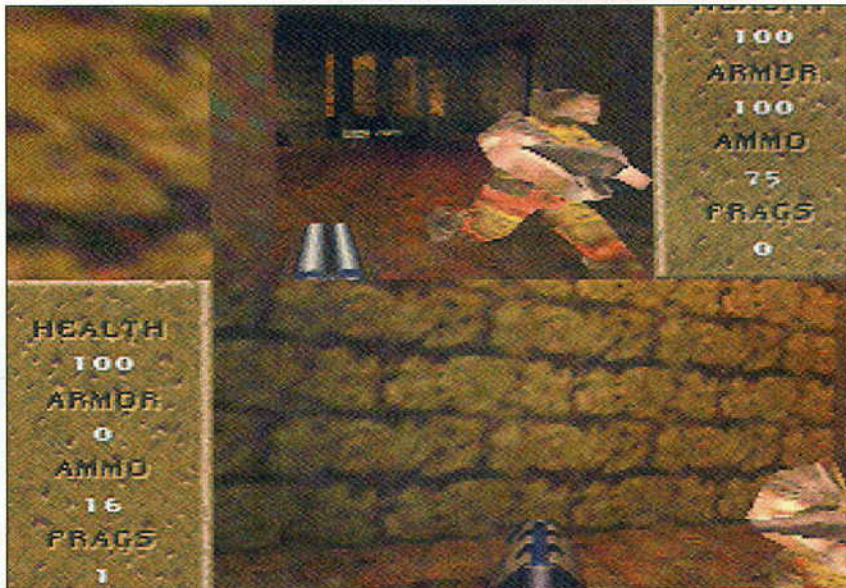
3- Dopo pochi instanti il gigantesco yeti e il piccolo Link cominciano a parlare tranquillamente.

4- Goron spiega a Link che le piante presenti sulla montagna sono esplosive. E' così che il nostro eroe trova le bombe necessarie durante il gioco: all'interno dei fiori.

BOMBA:98
TM
ALL CHAMPIONS CHALLENGE
Scendi in campo, sii protagonista!
Vesti i colori della Nazionale nell'incontro più emozionante dell'anno.
da Aprile '98
21
Z-AXIS
BMG INTERACTIVE
Un grande gioco. Facile, divertente e parla italiano!
VIA BERCHET, 2 - MILANO - TEL 02/8881.1 FAX 02/8881.2214
PlayStation
A UNIT OF BMG ENTERTAINMENT
www.bmginteractive.com

Quake

Con **GoldenEye** e **Duke Nukem** che hanno avuto delle valutazioni più che lusinghiere in versione Nintendo 64, chiunque voglia produrre uno sparatutto in soggettiva su questa console e sperare di avere successo deve presentare un prodotto di ottimo livello. Anche per questo motivo alla GT Interactive la conversione di **Quake** sta andando un po' per le lunghe. La concorrenza fa paura e così noi, mese dopo mese, siamo qui a soffrire nell'attesa di questo promettentissimo titolo. Per cercare di rendere meno amaro questo periodo di gestazione eccovi una nuova entusiasmante anteprima con tutto il materiale fatto trapelare di recente dai programmatori. Rispetto a **Doom**, che segnò la vera esplosione degli sparatutto in soggettiva, di strada ne è stata fatta. Una volta le ambientazioni erano freddi corridoi intervallati solamente da qualche stanzone, ora ci si muove in luoghi molto più realistici e maggiormente in grado di creare atmosfera. Altro elemento che è stato di gran lunga sviluppato nel corso degli anni sono le capacità del vostro personaggio. In **Quake** sarete in grado di correre e saltare ma anche di nuotare, cosa che vi consentirà di esplorare nuove locazioni e di accedere a diverse sezioni segrete. Quando vi immergete, la grafica produce uno spettacolare effetto di deformazione che ricrea alla perfezione la sensazione di essere sott'acqua. Ricordatevi comunque che non siete certo dei provetti sub, quindi a intervalli regolari e il più possibile ravvicinati dovrete emergere per prendere aria.
Anche l'interazione con gli ambienti è di buon livello e soprattutto non richiede quelle operazioni macchinose che ci vogliono invece altrove. Emblematico è il caso delle porte. In **Quake** non dovrete più perdere tempo a passare in rassegna una parete intera premendo freneticamente il pulsante di "azione" per scoprire un ingresso. Vi basterà essergli vicino e questo si schiuderà automaticamente. Pensate sia una comodità da poco o un lusso a cui si può rinunciare? Cambierete radicalmente idea quando sarete circondati da un nugolo di abiezioni dell'altro mondo e la porta della salvezza vi si spalancherà davanti agli occhi!
Tra l'altro, elemento fondamentale di **Quake** è proprio l'intelligenza dei vostri avversari. Questi non si limitano a muoversi come automi per le ambientazioni sparando di tanto in tanto come capita, ma sono dotati ognuno di un particolare modo di agire e di una peculiare tecnica di difesa. Addirittura nascono delle scaramucce tra gli stessi mostri proprio per questo motivo! Se infatti un nemico finisce nella linea di tiro di un altro e viene colpito, inizierà la sua ritorsione contro il suo simile e questo può offrire una scappatoia nelle situazioni disperate!

CHE FA-DA-SE FA-DA-SE

Sul PC le partite multi-giocatore di **Quake** e di buona parte degli sparatutto in prima persona possono essere effettuate solo collegando due computer, ma sul Nintendo 64 la situazione è ben diversa, eh eh eh. Già **GoldenEye** e **Duke Nukem** vi consentono di giocare in quattro contemporaneamente all'interno di arene

Attualmente Quake è una sfida solo per due giocatori ma probabilmente nella versione definitiva ci si potrà cimentare in quattro contemporaneamente

In Quake i pulsanti servono quasi sempre per aprirvi l'accesso verso aree più o meno segrete

Ciao cagnolino. Ma che bei denti aguzzi che hai!

SCHEDA

appositamente studiate. Alla stadio attuale di sviluppo, in **Quake** si può giocare solamente in due, con il classico sistema dello split screen orizzontale. Solo uno dei livelli è stato completato ma nella versione definitiva dovrebbero essere ben sei, assicurando così un divertimento ancora maggiore di quello di **GoldenEye**, vero metro di paragone in questo campo. Si vocifera comunque che uno dei motivi del ritardo nell'uscita sia il fatto che alla GT stiano cercando di implementare un multiplayer mode che sfrutti anche in questo caso quattro giocatori. In questo caso ci troveremmo davanti a un gioco capace veramente di lasciarsi alle spalle qualsiasi concorrente attualmente in circolazione.
Anche il modo classico di gioco ha comunque moltissime sorprese in serbo e questo grazie alla varietà di situazioni in cui verrete a trovarvi. Attualmente non tutti i personaggi della versione originale sono stati inseriti ma GT Interactive ci assicura che per l'uscita ufficiale il cast sarà completo. Già ora comunque potete trovare quasi tutti gli spettacolari mostri di **Quake** a partire da quel simpatico cucciolone del Rottweiler fino a salire a mostri più pericolosi come i Fiend, che hanno braccia lunghissime in grado di raggiungervi anche quando vi credete a distanza di sicurezza, e gli zombi che, per definizione, sono molto duri a morire. La componente sanguinolenta è una delle caratteristiche fondamentali di **Quake**. Se negli altri titoli del genere i nemici uccisi si limitano a rantolare al suolo, qui esplodono in mille pezzi che ricadono sul terreno. Non basta! Se sarete veloci e colpirete questi primi pezzettoni al suolo li vedrete ancora esplodere in brandelli ancora più piccoli. Una cosa da veri malati del gore.
Come sempre accade in questo genere di giochi, la pianta di base dei livelli non è che un punto di partenza, poiché i passaggi segreti e gli schemi aggiuntivi sono all'ordine del giorno. Alcuni sono particolarmente semplici da individuare mentre altri sono ben più nascosti. A premiare coloro che riusciranno ad accedere a queste sezioni saranno armamenti e bonus, in misura sempre crescente in base alla difficoltà d'accesso all'area. Queste varianti aumentano ulteriormente la longevità del gioco, visto che non riuscirete certo a completare ogni livello fin dalla prima partita. Ecco che quindi anche quando avrete finito **Quake**, avrete degli ottimi motivi per rigiocarlo da capo.

A CHI SERVE UN PENTIUM? NON A NOI!

I più grandi miglioramenti rispetto alla versione per Personal Computer riguardano la grafica. Anche se disponete di un Pentium di discreta potenza, magari impreziosito da una scheda acceleratrice (configurazione questa che costa ben di più di un Nintendo 64) non raggiungerete certamente le prestazioni di questo nuovo **Quake**. Sia per quanto riguarda la definizione di personaggi e fondali che per gli effetti di luce, la versione N64 è sicuramente la migliore in circolazione e

IL KIT DEL PERFETTO ELIMINATORE

Che sparatutto sarebbe senza una grandiosa varietà di armi a vostra disposizione? Ecco quindi quanto potrete trovare per sollazzarvi sparacchiando ai vostri nemici. Compreso nel prezzo vi offriamo anche l'elenco dei più interessanti power up che potrete raccogliere nel corso della missione.

ARMI

ASCIA - Sicuramente primitiva ma efficace. Il più grande problema da affrontare è che per infliggere un sufficiente livello di danni all'avversario bisogna arrivare a cortissima distanza, con tutti i rischi che questo comporta.

LONG BARREL SHOTGUN - Si tratta dell'arma di base di cui verrete muniti al momento di iniziare la vostra missione, naturalmente è anche una delle più deboli. Fa ancora il suo dovere con i nemici meno offensivi ma con gli altri potreste avere dei problemi.

NAILGUN - Spara contemporaneamente due raffiche di chiodi. La potenza di fuoco non è particolarmente elevata ma si può rivelare utile per tenere a bada i nemici quando sono ancora lontani.

DOUBLE-BARREL SHOTGUN - Due canne sono meglio di una. Nel senso buono. Ecco che quindi questo fucile meglio risponde alle vostre esigenze offensive rispetto al classico Shotgun. Peccato che la maggior potenza di fuoco vada a scapito della velocità di tiro.

LANCIAGRANATE - Quando siete sicuri di cosa potreste trovare dietro l'angolo ecco che arriva il momento di ricorrere a quest'arma. Spara delle granate che rimbalzano sulle pareti e rotolano per qualche secondo prima di esplodere.

PERFORATOR - Simile al Nailgun, solo che riesce a sparare il doppio dei colpi nella metà del tempo e questo non è poco! Il problema con quest'arma non è riuscire a uccidere o meno gli avversari ma dosare bene le vostre riserve di munizioni.

LANCIARAZZI - L'arma ideale per colpire bersagli situati a grande distanza. State attenti perché se colpite un oggetto troppo vicino potreste venire investiti anche voi dalla sua potenza di fuoco.

THUNDERBOLT - Qui si arriva veramente a qualcosa di devastante (del valore di 27 milioni e noi ve lo diamo a 12.400 lire! NdSergio Baracco). Un raggio in grado di mandare all'aria i piani di qualsiasi esercito di zombie. Peccato che le sue munizioni siano merce rara.

OGGETTI

PENTACOLO DI PROTEZIONE - Vi dona l'invincibilità per 20 secondi. Utilizzatelo per buttarvi a capofitto tra i nemici e liquidarli a distanza ravvicinata senza problemi.

BIO-SUIT - Non tutti gli specchi d'acqua del gioco sono salubri e così per potervi calare nell'acido senza problemi avete bisogno di questa muta che però vi offre una protezione limitata nel tempo.

RING OF SHADOWS - Con questo anello diventerete invisibili per un breve periodo così da poter arrivare alle spalle dei mostri e attaccarli senza che abbiano il tempo di capire cosa diavolo sta succedendo.

QUAD DAMAGE - Questo simpatico oggettino aumenta la potenza dei vostri colpi così che saranno ancora più efficaci nel momento in cui andranno a segno. Anche qui la durata è limitata.

ARMATURE - Ci sono tre livelli di armatura: verde, gialla e rossa. Queste corrispondono a 100, 150 e 200 punti armatura che renderanno il vostro personaggio più resistente ai colpi nemici preservando la sua energia vitale.

CHIAVI - Dopo la prima missione, scoprirete che non tutte le porte si possono aprire. Le tre chiavi d'Oro, Argento e Bronzo sbloccheranno le rispettive porte.

Una bella raccolta di munizioni e via verso nuove avventure...

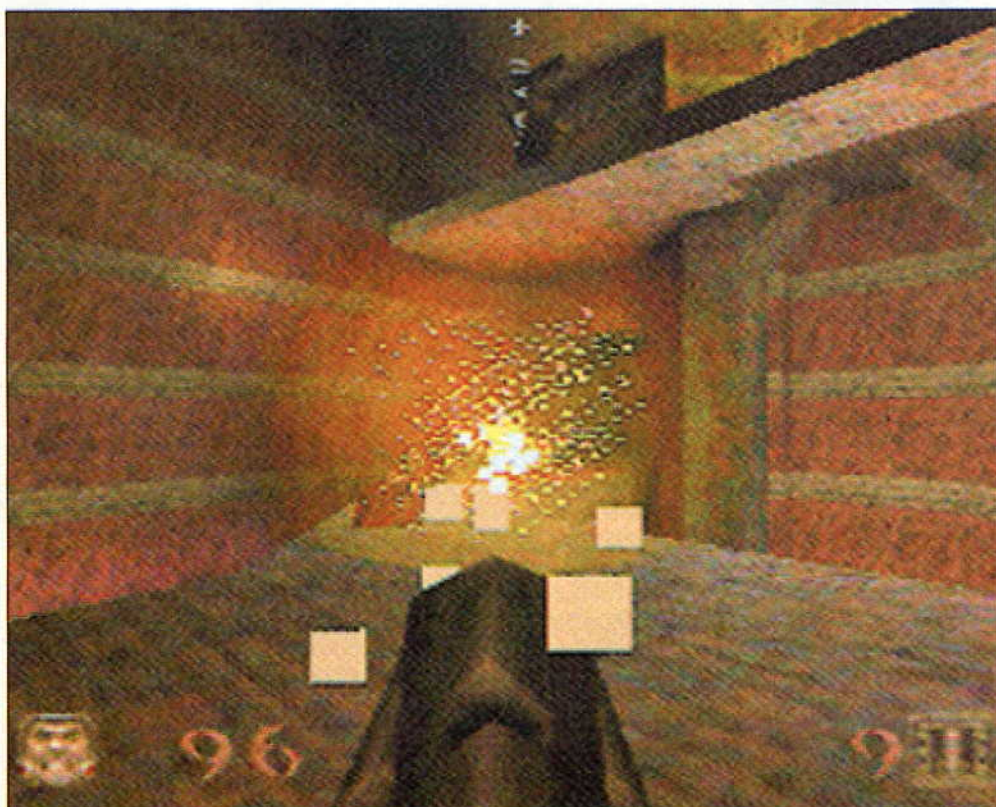
...strano questo ingresso. Entriamo!

Un fottuto Grunt! Prenditi questo!

Non ne hai avuto abbastanza, eh? Allora beccati quest'altro...

...ehi, ma che cos'è. AAAGGGH! NOOOO! Hiiiiiicccckksss! Hiiiiicccckkksss!

renderà ancora più spettacolare la violenta azione di questo sparatutto.
Altro aspetto da sempre cruciale nella conversione di questo genere di giochi, da PC a console, è il sistema di controllo. Difficile infatti offrire al giocatore lo stesso ventaglio di possibilità che nell'originale è assicurato dall'uso combinato di tastiera e mouse. Sul Nintendo 64 la situazione è meno critica che altrove vista la versatilità del suo controller. In questo caso il pad digitale è usato per muoversi mentre lo stick analogico vi consente di guardarvi intorno. I tasti di destra e sinistra servono a selezionale le armi mentre lo Z è riservato allo sparo. Un totale controllo quindi senza mai dover togliere gli occhi dal video, rischiando quindi di essere sopraffatti da qualche avversario che improvvisamente si avventi su di voi.
Nonostante la maniacale cura che è stata usata in questa conversione qualche piccolo sacrificio è stato fatto, soprattutto in ragione della limitata capacità della cartuccia. A subire qualche piccolo taglio sono state le strutture di alcuni livelli, leggermente ridotti di dimensioni, più alcuni segreti che, ahimè, sono stati tolti. Nonostante questi piccoli nei dovremmo comunque aver presto fra le mani un gran titolo.

Non vi serve una trama, quello che dovete sapere è che tutto quello che si muove è cattivo

Il lanciarazzi è sicuramente potente ma assicuratevi di essere a distanza di sicurezza da dove avverrà l'esplosione!

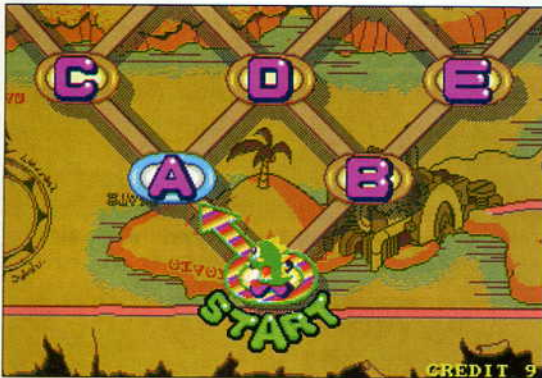
Una volta uccisi, i nemici esplodono in mille sanguinolenti pezzi

Con Quake le ambientazioni sono diventate finalmente molto più varie e realistiche

Bust-A-Move 2 Arcade Edition

Sicuramente la saga dei puzzle game che vede per protagonisti i due draghetti resi famosi da **Bubble Bobble** potrebbe seriamente candidarsi come titolo poliforme del decennio. Era infatti dai tempi di massimo splendore di **Street Fighter 2** che di uno stesso titolo non si vedevano così tante versioni diverse. **Bust-A-Move 2 Arcade Edition** altro non è che l'ennesima versione che ci ritroviamo fra le mani di **Puzzle Bobble** e questa edizione per Nintendo 64 non è che la testa di ponte di un'invasione che riguarderà tutte le principali piattaforme, dalle console fino ai personal computer. Non c'è da stupirsi che Taito sprema fino in fondo questo gioco, visto il grande successo che ha riscosso sia nelle sale giochi che a casa, affermandosi come uno dei più gettonati puzzle game tra i discendenti di **Tetris**. In questa versione, che come appunto dice già il titolo è la fedele conversione dell'ultimo coin-op, lo schema di gioco è quello che abbiamo imparato a conoscere nelle varie incarnazioni: al controllo di una sorta di archibugio spara-palle dovrete cercare di combinare fra loro le sfere del medesimo colore in combinazioni di almeno tre, per farle così scomparire dallo schermo. Naturalmente potete cercare di aumentare il vostro punteggio con combinazioni più elaborate. Il massimo del punteggio si ha facendo crollare al suolo grappoli di sfere che erano sorretti solo da quelle che avete fatto sparire. Il livello naturalmente termina nel momento in cui non ci sono più oggetti sullo schermo. In **Bust-A-Move 2 AE** sono presenti due modalità di gioco: l'arcade e la sfida contro il tempo. Nella prima, nel caso decidiate di giocare da soli, dovrete seguire la sottile trama che vi porterà di volta in volta ad affrontare livelli sempre più complessi. Se invece giocate con un amico la sfida avverrà in parallelo con entrambi i giocatori impegnati nel medesimo livello.

La situazione cambia leggermente nella sfida a tempo, ma anche in questo caso si tratta di cose che abbiamo già visto precedentemente in altre versioni di **Puzzle Bobble**. In pratica potrete affrontare una serie di stage non con l'obiettivo di fare più punti possibile ma di finirlo nel minor arco possibile di tempo. Come potete benissimo capire da soli non si tratta di niente di particolarmente originale ma che riveste lo stesso un certo interesse visto che è la prima versione di questo rompicapo che arriva sul Nintendo 64, e si parla di un rompicapo che ha deliziato valanghe di persone, tra cui una nutrita rappresentanza di pubblico femminile: ci avete mai fatto caso? Una volta su due a giocare al coin-op è una ragazza. Tecnicamente non si può dire che le potenzialità della macchina siano spinte al massimo. La grafica fumettosa e tondeggiante non mette minimamente in difficoltà la vostra console ma bisogna comunque ammettere che i programmatori stanno facendo un buon lavoro per quanto riguarda la fedeltà della conversione. Non resta quindi che aspettare l'imminente uscita che dovrebbe riguardare non solo la versione per il paese del sol levante ma anche, a breve distanza, quella americana ed europea.

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ACCLAIM
GENERE	ROMPICAPO
USCITA	LUGLIO

Acclaim Sports Soccer

Con la stagione calcistica che sta entrando nel vivo, visto l'avvicinarsi del termine dei vari campionati nazionali e l'inizio dei mondiali, Acclaim si prepara a debuttare nel settore delle simulazioni calcistiche con **Acclaim Sports Soccer** che, se non dovessero sorgere ulteriori complicazioni, dovrebbe arrivare sugli scaffali dei negozi europei nel mese di Maggio. L'ultima volta che abbiamo ricevuto informazioni su questo titolo da Acclaim, la Juventus aveva appena vinto lo scudetto e l'Inter aveva appena perso la Coppa UEFA dallo Schalke 04; in questi otto mesi il gioco ha subito numerose variazioni, trasformandosi da un semplice demo in un titolo vero e proprio, completo sotto ogni punto di vista; ok, sono presenti ancora numerosi bug che devono essere eliminati, ma la struttura di base è ormai completa. Ecco quindi il reportage su quanto del nostro inviato nel quartier generale Probe...

INTELLIGENZA ARTIFICIALE

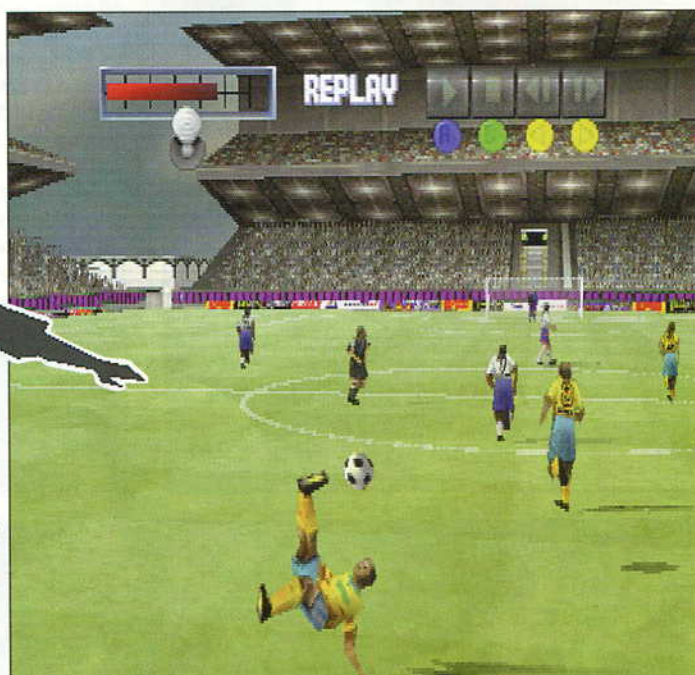
Nella versione finale, almeno a quanto ci è stato detto dai programmatori di Probe, i giocatori computerizzati saranno dotati di una notevole intelligenza artificiale, tanto che dovrebbero essere in grado di adattarsi alle azioni che si stanno dipanando sul terreno di gioco, muovendosi di conseguenza. Quando si sta attaccando sulla fascia per esempio, alcuni compagni dovrebbero eseguire dei movimenti per smarcarsi e avvicinarsi al portatore di palla per offrire un valido supporto; allo stesso modo in difesa, in situazione di contropiede, i difensori cercheranno di rallentare l'attaccante per permettere ai centrocampisti di rientrare. Il gioco inoltre è stato realizzato in modo da avere automaticamente il controllo del giocatore più vicino alla palla, anche se, come accadeva in **International Superstar Soccer 64**, è possibile cambiare calciatore mediante la pressione di uno dei tasti C.

LO STADIO DEI SOGNI

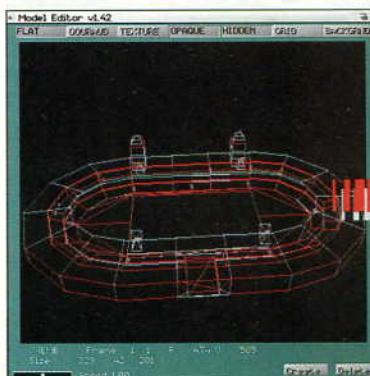
Avete mai sognato di giocare in uno dei terreni di gioco più famosi del mondo, come l'Anfield Road di Liverpool oppure l'Old Trafford di Manchester? Beh, in **Acclaim Sports Soccer**, i vostri sogni non verranno realizzati! I programmatori infatti hanno preferito inserire dei campi ispirati a stadi di squadre di fama minore e quasi completamente sconosciute fuori dal confine britannico (sono presenti, tra l'altro, lo stadio del Bristol City e quello dello Scunthorpe, giusto per citare un paio di esempi), perché, secondo loro, questi terreni di gioco rappresentavano in maniera perfetta i tipici campi inglesi. Per fortuna comunque che, oltre a quelli già citati, sono presenti anche altri stadi più famosi e popolari, tra i quali spicca il leggendario Wembley, sede ogni anno della finale della Coppa d'Inghilterra, oltre che di tutte le partite casalinghe della nazionale inglese.

Utilizzate il replay per mostrare ai vostri amici le giocate più spettacolari.

UN PO' DI FANTASIA

Anche se le opzioni di gioco presenti nella versione da noi visionata erano abbastanza limitate, nell'edizione finale dovrebbero essere inserite le classiche

Non c'è nulla di più spettacolare di una rovesciata volante

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ACCLAIM
GENERE	SPORTIVO
USCITA	MAGGIO

Inizialmente tutti gli stadi sono trasformati in modelli in wire-frame...

...poi, con l'aggiunta delle potenzialità del Nintendo 64, ecco il risultato finale. Stupendo!

modalità che consentono di partecipare a incontri amichevoli, leghe di vario genere, tornei e lotteria dei rigori. Da sottolineare inoltre che **Acclaim Sports Soccer**, almeno inizialmente, non potrà contare su alcun tipo di licenza ufficiale, quindi i giocatori avranno i soliti nomi inventati che, comunque, ricordano quelli di veri calciatori (Paolo Moldini, Filippo Onzaghi e robe del genere, tanto per intenderci); sembra comunque che alla Acclaim stiano cercando di acquisire i diritti della lega professionistica americana (AFL), che dovrebbe quindi consentire di utilizzare le famosissime formazioni del campionato statunitense, tutte ricche di giovani e popolarissimi calciatori.

SOTTO CONTROLLO

I controlli sono stati realizzati in modo da soddisfare sia i principianti di questo genere di giochi che i più esperti e smaliziati "calciatori" virtuali. I controlli di base sono infatti abbastanza semplici: il tasto A viene utilizzato per un passaggio breve, il tasto B per il passaggio lungo e il tasto C Basso per tirare. La vera particolarità di **Acclaim Sports Soccer**, è che, premendo il tasto Z, tutti i controlli cambiano e, con i tasti appena citati, si possono eseguire nuove e complesse azioni e giocate; sono inoltre presenti anche diverse giocate a livello difensivo, alcune delle quali sono particolarmente spettacolari e ottimamente realizzate. E'

Scegliete una nazionale. Con chi volete giocare stasera? Con la Francia? Andate, e tornate vincitori!

Se guardate nella parte alta a destra dello schermo, potete ammirare tutti i controlli disponibili durante il replay

VISUALI DI GIOCO

Come **FIFA 98: Road To World Cup**, anche **Acclaim Sports Soccer** può essere giocato utilizzando una discreta varietà di inquadrature; i programmatori stanno ancora lavorando ad alcuni particolari grafici, visto che alcune visuali non sono giocabili come altre, ma cominciamo a vedere cosa è disponibile al momento.

DIAGONALE ALTA

L'inquadratura base che ricorda quella utilizzata in **Striker**, un vecchio titolo calcistico convertito praticamente per qualsiasi sistema; questa visuale può essere cambiata per permettere di giocare anche dal lato del campo.

VOLO D'UCCELLO

Una visuale a volo d'uccello del campo da dietro la porta. Potrebbe essere paragonata a quella utilizzata per **Sensible Soccer**, vecchio titolo disponibile su Amiga e su console a 16-bit. Sinceramente, pensiamo che questa visuale sia troppo semplice e poco spettacolare per un gioco targato 1998.

LATERALE BASSA

Questa visuale inquadra l'azione dalla parte più bassa della tribuna e, al contrario di quanto succede con altre visuali, utilizzando lo zoom l'inquadratura subisce notevoli variazioni e rende difficile comprendere ciò che sta accadendo sul terreno di gioco.

LATERALE ALTA

La camera che inquadra la partita in questo caso è situata nella parte più alta della tribuna e la visuale rimane sempre fissa, muovendosi solo lateralmente per seguire i movimenti della palla. Decente, ma nulla di più.

DAL CORNER

Questa visuale, come è facilmente comprensibile dal nome, inquadra il gioco dalla bandierina del calcio d'angolo. L'inquadratura cambia quindi automaticamente, spostandosi sulla bandierina più vicina alla palla; anche se si tratta di una trovata abbastanza spettacolare, bisogna ammettere che è piuttosto scomodo costruire azioni utilizzando questa visuale.

DAL GIOCATORE

Questa camera si posiziona vicina al giocatore con la palla, cambiando direzione e inquadratura a seconda dei movimenti e delle finte del calciatore stesso. Vicina e quindi spettacolare, potrebbe però risultare scomoda per costruire azioni manovrate.

Questo sketch preparatorio dovrebbe essere utilizzato nel finale di partita, per mostrare la delusione dopo la sconfitta di un incontro importante

Inizialmente possiamo ammirare i vincitori che corrono allegramente sul campo, festeggiando a braccia alzate, ma poi...

...l'animazione prosegue e i nostri eroi sportivi passano vicino ai perdenti, rimasti sconsolati sul terreno di gioco

per esempio possibile prendere la maglia dell'avversario per cercare di rallentarlo, oppure lanciarsi nel classico tackle scivolato che, comunque, potrebbe anche essere sanzionato dall'arbitro.

NON C'E' DUE SENZA QUATTRO

Come previsto, in **Acclaim Sports Soccer** sarà presente un'opzione per più giocatori che consente di giocare in quattro contemporaneamente. Tuttavia purtroppo, al contrario di quanto capita nella maggior parte dei titoli del genere, i programmatori hanno deciso, almeno per il momento, di non inserire un'opzione che permetta di partecipare a sfide "sbilanciate". Questo vuol dire che sarà possibile giocare solamente in uno contro uno o due contro due e non, per esempio, sfidare la formazione controllata dalla console insieme ad un amico; bisogna comunque sottolineare che gli sviluppatori devono terminare la programmazione del gioco, e sono quindi ancora in tempo a inserire questa opzione.

IMMAGINE NELL' IMMAGINE

Gli sviluppatori stanno attualmente sperimentando un'opzione che permetterebbe di vedere una seconda immagine all'interno dello schermo (un po' come il "picture in picture" disponibile per alcuni televisori); attualmente, nel secondo "monitor" viene mostrata la stessa immagine dello schermo principale, anche se notevoli cambiamenti verranno fatti per la versione finale. Molto probabilmente infatti sarà possibile vedere una diversa parte dello schermo, quindi, se per esempio l'arbitro sta ammonendo un giocatore nello schermo principale, si può cominciare a preparare la barriera e a posizionare i giocatori in quello secondario.

Come in qualsiasi simulazione calcistica che si rispetti, è possibile cambiare anche le condizioni atmosferiche. La nebbia è realizzata in maniera ottima, anche se non è l'ideale giocare una partita con queste condizioni

Con il "picture in picture" potete visualizzare due differenti zone del campo

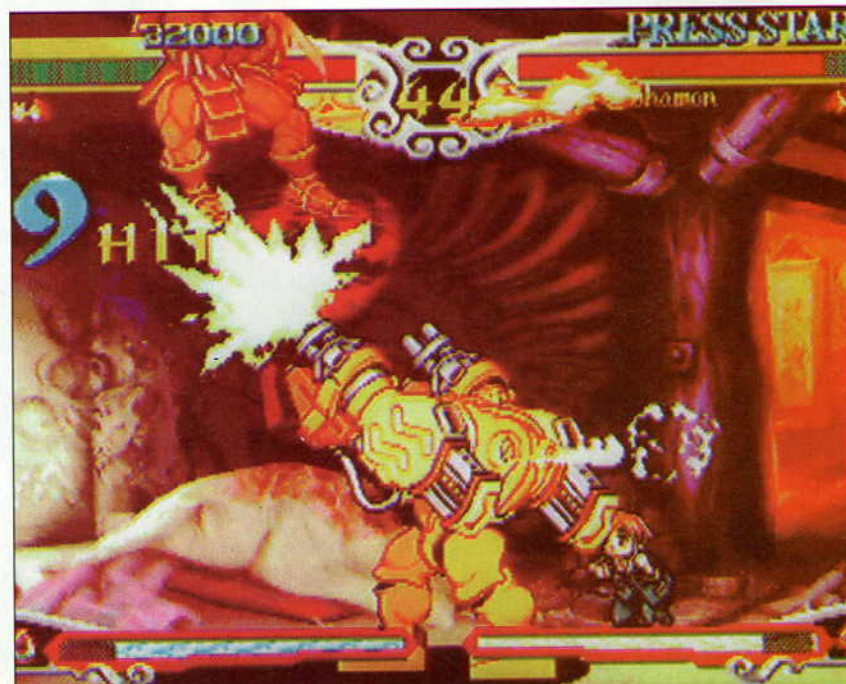
VI RACCONTO UNA STORIA

Anche se il gioco è stato quasi completamente programmato, mancano ancora diversi particolari, quali la sequenza introduttiva e quella finale. La partita inizia dopo una visione aerea dello stadio che si conclude di fronte al tunnel, proprio prima dell'ingresso in campo delle squadre; la sequenza finale invece non è stata ancora terminata e abbiamo avuto la possibilità di visionare solamente gli sketch preparatori.

Dopo la presentazione in sordina avvenuta durante il Tokyo Game Show dello scorso anno, correva voce che l'uscita di **Castlevania 64** fosse stata rimandata e che il gioco avesse subìto un *restyling* completo. Dopo qualche mese, la Konami si rifà viva con un **Castlevania 64** dal look effettivamente inedito e, finalmente, un abbozzo di sistema di gioco. Quattro saranno i personaggi disponibili: Schneider Belmont, l'ultimo esponente dell'omonima famiglia, con la sua tradizionale frusta; Carry Eastfield, una ragazzina di soli 12 anni; Cornell Reinhart, un lupo mannaro che combatte a mani nude (se di mani si può parlare...) e Kola, che lotta con l'ausilio di una catena. Il tempo svolgerà qui un ruolo importante; di fatto i giocatori dovranno adottare strategie diverse a seconda della fascia oraria in cui gli scontri hanno luogo. I vampiri si nascondono durante il giorno e si svegliano al calar del sole, mentre le fasi diurne permetteranno al giocatore di svolgere delle ricerche in relativa tranquillità. Ciononostante, nelle zone buie qualche vampiro potrà comunque aggredirlo. In ogni caso, le fasi notturne saranno naturalmente molto più pericolose. Un orologio vi aiuterà a mantenere la cognizione del tempo per tutta la durata del gioco e lo scenario sarà diverso a seconda del personaggio scelto: non sarà comunque possibile cambiare personaggio durante la stessa partita. **Castlevania 64** butta molto bene, quindi è probabile che questa serie di platform bidimensionali esordirà nel formato 3D in ottima forma. Le foto che vi mostriamo mostrano qualcosa di molto appetibile...

SCHEDA

Vampire Saviour

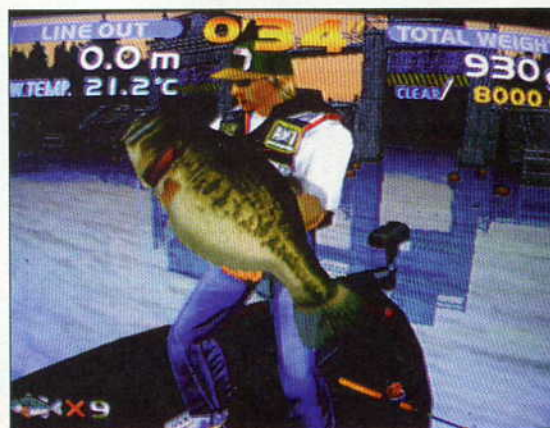
Dopo la fantastica conversione di **X-Men VS Street Fighter** su Saturn, la Capcom replica con **Vampire Saviour**. Questa conversione dalla scheda CPS II gira con una cartuccia da 4 Mb ed è praticamente la fotocopia dell'originale. Quella di **X-Men VS Street Fighter** era una conversione assolutamente perfetta, e per una volta non si può dire la stessa cosa della versione PlayStation. Per la piattaforma Sony gli sviluppatori sono stati costretti a realizzare una versione "speciale" (leggi: ridotta) a causa della poca RAM della console. Il risultato, è un titolo con nuove modalità di gioco e l'impossibilità di controllare due personaggi nello stesso stage, che è poi la caratteristica più interessante di **X-Men VS Street Fighter**. Visti i precedenti quindi, questa versione Saturn di **Vampire Saviour** dovrebbe soddisfare appieno i cultori del coin-op, e la combinazione Saturn/cartuccia sembra funzionare benissimo nelle produzioni made in Capcom. In realtà, **Vampire Hunter** doveva essere il secondo capitolo di questa serie e **Vampire Saviour** doveva essere il terzo. A rendere il quadro generale decisamente più confuso ci hanno pensato anche le recenti apparizioni di **Vampire Hunter 2** e **Vampire Saviour 2**... Una cosa è certa: alla Capcom la ripetitività è di casa, ma poco importa. L'importante è che grazie al connubio CD/cartuccia i picchiaduro 2D per Saturn siano il meglio che c'è in circolazione e anche **VS** sembra destinato a entrare nell'Olimpo dei grandi!

SCHEDA

MEGA speciale

AOU Show '98

Come ogni anno, il centro esposizioni di Makuhari Messe, situato alla periferia di Tokyo, vicino all'aeroporto di Narita, ha ospitato l'edizione 1998 dell'AOU. Tutti i grandi fabbricanti di coin-op erano presenti all'esposizione con i loro ultimi titoli. Con una serie di seguiti realizzati per una nuova generazione di schede Model 3 (Model 3 Step 2), Sega è risultata per l'ennesima volta la "primadonna" dello show. Namco e Konami hanno presentato un gran numero di titoli importanti su schede Cobra e M2 ma da quanto si è potuto vedere nessuno di questi dovrebbe nuocere alla supremazia della grande "S". Altri sequel di grande richiamo in mostra erano Marvel VS Capcom e Fatal Fury Real Bout 2 Newcomers, proposti rispettivamente da Capcom (ovvio) e SNK. Per la cronaca, comunque, ambedue le compagnie hanno presentato meno novità dell'edizione precedente. Nel corso della manifestazione non è stata presentata né annunciata alcuna scheda nuova e dal punto di vista tecnico la Model 3 di Sega era senza dubbio la più potente fra quelle in esposizione. Sul fronte della tecnologia pro-hardware, la discrepanza fra la Model 3 della Sega e altre schede sembra ampliarsi. Ancora una volta Namco non è riuscita a presentare la già annunciata System 33, mentre la scheda Cobra di Konami è risultata deludente sotto non pochi aspetti e la Hyper Neo Geo 64 di SNK non compromette assolutamente la posizione delle sue rivali. Per quanto riguarda le schede a basso costo, Playstation, ST-V e M2 erano ancora ben rappresentate. Sega, tuttavia, è sembrata priva di un programma chiaro e al momento la ST-V ha di fronte a sé delle rivali alquanto temibili: la Model 2 e la potenziale scheda basata sul Katana. Anche la seconda generazione di schede Playstation sembra avere dei problemi: la conversione su console risulta infatti più problematica e questo tipo di scheda non è in grado di eguagliare le prestazioni di schede come la Model 3 e la Cobra. Quanto alla M2, pare che Konami e Capcom l'abbiano adottata e intendano commercializzarla come una scheda a basso costo. Per la sua ultima novità, Psychic Force 2012, Taito ha fatto uso di una scheda 3DFX Voodoo, ma all'infuori di Taito sembra che la tecnologia basata sul PC non interessi a nessun'altra azienda del settore. Tuttavia numerosi sviluppatori minori come Psykio ed Eighting hanno cominciato a lavorare con la vecchia ma sempre competitiva Model 2. E mentre i piccoli sviluppatori si "accontentano" di questa, Sega concentra i propri sforzi produttivi sulla Model 3. Attualmente il mercato giapponese dei coin-op è in via di ristrutturazione e i piccoli operatori (così come le minuscole "oasi" di svago elettronico situate davanti ai negozi) svaniscono progressivamente di fronte alla schiacciante affermazione dei grandi centri di intrattenimento videoludico. La conseguenza di questa ristrutturazione è l'ingresso di numerosi sviluppatori in cattive acque (Konami, SNK) nel mercato dei cabinati più complessi e la considerazione per il mercato estero. E così adesso queste compagnie si trovano a combattere sullo stesso terreno di Sega...

Allo stand Sega troneggiavano la "Model 3 Step 2" (vedi nuove specifiche) e una varietà di seguiti fra cui **Sega Rally 2, Fighting Vipers 2** e **Virtual-On Oratorio Tangram**. Sega Rally 2 doveva essere il grande gioco dello stand, ma Mizuguchi ha dovuto dividere questo posto d'onore con **Virtual-On** Oratorio Tangram (AM2), anch'esso frequentatissimo dal pubblico presente alla fiera (il gioco era completo all'89.4%). Il creatore di Virtual-On 2 stava seduto allo snack bar di fronte allo stand e osservava le lunghe file di aspiranti collaudatori del suo gioco sorseggiando un drink. AM1 era presente all'appello con **Get Bass** (gettonatissimo per via del suo nuovo mini-cabinato), **Harley Davidson** e **Ski Champ**. I tipi della Treasure occupavano lo stand Sega con un interessante sparatutto su scheda ST-V dal titolo **Radiant Silvergun**. Come ogni anno, Sega ha presentato un campionario insuperabile: il miglior gioco di guida, il miglior picchiaduro, la migliore simulazione di pesca (ehm...), la migliore simulazione di sci e così via. In fiera non c'era

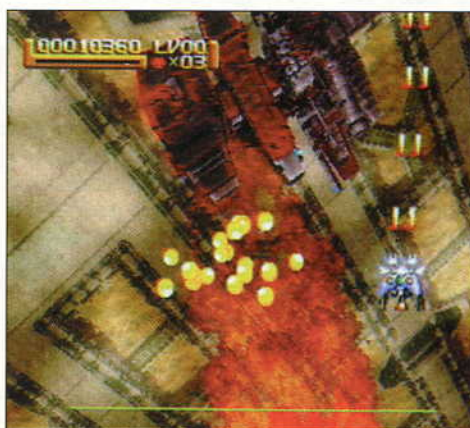
Sega Rally 2

Get Bass

Sega

l'ombra di una compagnia che proponesse qualcosa di meglio in almeno uno di questi generi. A Sega si può rimproverare soltanto di non avere proposto una novità davvero originale fra questi seguiti dalla grafica imponente. Ma partiamo con i giochi presentati. Per quel che riguarda **Sega Rally 2**, sei macchine sono confermate: Lancia Stratos, Toyota Corolla, Mitsubishi Lancer, Ford Escort, Peugeot 306 e Subaru Impreza. Previste apparizioni segrete di Lancia Delta e Toyota Celica (quelle del predecessore). Gli stage proposti comprendevano quattro scenari: montuoso, montuoso ghiacciato, cittadino notturno e desertico. Strepitose le sensazioni che si provano col cabinato con sistema idraulico progettato dal reparto AM4, per non parlare della grafica, che fa sembrare il primo **Sega Rally** (1994) un gioco per bambini dell'asilo. L'altrettanto spettacoloso **Virtual On 2** (AM2, Model 3 Step 2.0) proponeva le caratteristiche già note: 12 robot, "Turbo Dash" attivabile con un solo tasto e livello di dettaglio da infarto. Buono anche il successo riscontrato da **Fighting Vipers 2** (AM2, Model 3), ormai completo: probabilmente si tratta del picchiaduro poligonale con la migliore grafica di tutti i tempi. Anche la giocabilità è a livelli altissimi ed è interessante l'intelligenza artificiale implementata, che consente al computer di comprendere l'abilità del giocatore e adeguarvisi. Insomma più siete bravi, più cartelle vi beccate in mezzo alle orecchie. **Harley Davidson and L.A. Riders** (AM1, Model 3) conferma il suo fascino: per tutta la durata del loro giro nella mitica Los Angeles, i giocatori dovranno farsi largo in mezzo al traffico ed evitare di mettere sotto le persone che passeggiano lungo i marciapiedi. La mappa di gioco è sterminata e lo scopo è raggiungere cinque locazioni nei rispettivi tempi limite consentiti. Gli obiettivi appariranno senza seguire un ordine preciso, per cui i giocatori, in ogni partita, dovranno percorrere strade diverse. Tre sono le visuali disponibili: dall'abitacolo, in soggettiva totale e dietro le dueruote. La mitica L.A. è riprodotta fin nei minimi particolari e l'atmosfera del gioco è complessivamente assai realistica. **Ski Champ** ha attirato l'attenzione soprattutto sul suo cabinato: simile a quello di **Water Ski**, ma alle due leve di comando sono stati aggiunti due pulsanti, uno per ciascuna, per puntare le stecche nella neve e effettuare svolte molto più rapide. In totale il gioco incorpora un totale di sei stage: uno per il primo livello di difficoltà, due per il secondo e tre per il terzo. **Get Bass** (AM1, Model 3), versione virtuale della pesca del pesce persico (uno sport assai diffuso in Giappone), si avvale di effetti visivi estremamente realistici. Il motore grafico del gioco è qualcosa di eccezionale: steli d'erba acquatica che si muovono ognuno per conto proprio, acqua trasparente, i movimenti convulsi delle esche e i pesci, renderizzati in modo perfetto. I giocatori, una volta acchiappato un pesce persico, possono trascinare la loro preda sulla riva con la canna corta. Oscillando da sinistra a destra, le lenze riproducono il caratteristico "strattone" conosciuto e amato dai patiti di pesca e lo stesso fa la canna da pesca montata sul cabinato! Frenetico ed emozionante, **Get Bass** non trascura alcun particolare nella riproduzione delle emozioni proprie di questo popolare passatempo. **Get Bass** è stato sviluppato dai tizi della AM1 e gira su una scheda Model 3. Improbabile però la sua presenza in una sala giochi italiana, visto il tipo di gioco. **Radiant Silvergun** (Treasure, ST-V) è uno sparatutto su schermo verticale di tipo tradizionale che propone un massiccio sistema di potenziamento tipico della produzione Treasure. Due giocatori possono affrontare

Harley Davidson

Harley Davidson

Radiant Silver Gun

Radiant Silver Gun

Sega Rally 2

Get Bass mini-cabinet bis

Ski Champ

Virtual On 2

Virtual On 2

simultaneamente i cinque stage di cui il gioco è composto con uno dei due personaggi disponibili: Bastar, un ragazzo, e Leana, una ragazza. A dispetto del suo look familiare, **Radiant Silvergun** offre un sistema di gioco insolitamente complesso. I giocatori affrontano la sfida con la leva e tre tasti, ognuno dei quali corrisponde a un particolare tipo di fuoco: il tasto A attiva il Vulcan Fire, il tasto B dei proiettili a ricerca e il tasto C dei

Radiant Silver Gun

colpi a ventaglio. Questi tasti potranno inoltre essere premuti secondo una varietà di combinazioni permettendo ai giocatori di usare armi diverse: A e B per sparare una specie di plasma diretto su fonti di calore, A e C per azionare un'arma ad ampio raggio d'azione, B e C per azionare il Marquer Homing e l'intero trio di tasti per usare la cosiddetta Radiant Sword. Il sistema di potenziamento si rifà a quello proposto dagli RPG: l'aeronave del giocatore acquisterà potenza distruggendo i velivoli nemici. Ogni arma (A, B e C) può essere potenziata più volte. Il livello di potenza raggiunto sarà indicato sullo schermo (con la sigla "LV") per tutta la durata del gioco. Ogni arma può indicare una potenza massima pari a 33 livelli (quindi il numero complessivo di livelli raggiungibile può essere al massimo di 99) e ogni stage ripulito frutterà approssimativamente 10 LV. **Radiant Silvergun** gira su un scheda ST-V, per cui potrebbe essere tradotto facilmente sul Saturn.

Konami

Al contrario della grande "S", Konami ha presentato un discreto numero di novità (o forse sarebbe meglio dire epigoni di titoli prodotti da Sega). **Skier's High** è una simulazione di sci destinata a competere con lo **Ski Champ** di Sega. Graficamente il gioco non è all'altezza di **Ski Champ**, ma il cabinato di **Skier's High** offre qualcosa di interessante come la possibilità di saltare e andare sulle lamine degli sci. **Bass Anglers** è un gioco di pesca ispirato in tutto e per tutto a **Get Bass** di Sega. Tuttavia, **Bass Anglers** ha il pregio di girare su una scheda PCB a basso costo (238.000 Yen, per l'esattezza, cioè verso i 3 milioni e mezzo di lire) ed è quindi molto più competitivo di **Get Bass**, che gira su una Model 3. **Battle Tryist**, un nuovo picchiaduro, appartiene alla stessa categoria di schede economiche, girando su una Panasonic del tipo M2. Questo gioco è stato presentato su un cabinato munito di un nuovo tipo di schermo panoramico 16:9 al plasma di alta qualità. Sono state presentate anche versioni complete di **Fighting Wushu 2nd** e **Racing JAM**. Quest'anno la campagna pubblicitaria di Konami ha mancato di menzionare la Cobra e ha mantenuto il riserbo più assoluto sulla sua scheda (a parte **Racing JAM**). Allo stand veniva mostrato anche **Beat Mania**. La varietà e la qualità che caratterizza questo campionario sembrano voler indicare che Konami intende competere direttamente con Sega. A questo AOU '98 la Konami ha presentato la sua nuova scheda a basso costo, una controparte della ST-V e della System 12. Ma vediamo i giochi in dettaglio. Partiamo da **Racing Jam**: il cabinato Cobra SDX offre uno schermo panoramico ricurvo. Si può scegliere fra quattro diverse modalità di gioco: Time Trial (pensato per principianti e medio-bravi), Circuit Course Racing (anche questo idealmente destinato a principianti e medio-bravi), Winding Road (un percorso in salita e in discesa per esperti) e Gymkhana Racing (la modalità di gioco principale). Nella modalità Winding Road il giocatore non affronta dei circuiti ma delle strade molto lunghe che richiedono una guida molto precisa. Dato che in questo caso il circuito non si chiude, il giocatore dovrà effettuare solamente un giro. La modalità Gymkhana si suddivide in quattro opzioni: Beginner, Intermediate, Expert e Practice. Questa modalità propone di fatto un solo grande circuito a più strade. In base all'opzione scelta, il percorso sarà

Bass Angler

Skier's High

Skier's High

diverso e più o meno complesso. Come in **Ridge Racer**, il giocatore corre su parti diverse del circuito a seconda del livello che ha scelto. Questa modalità è molto tecnica e il livello aumenterà in modo progressivo. Questa modalità può essere considerata come una sorta di "Championship Mode". E' possibile personalizzare la propria vettura operando su componenti come la trasmissione, il motore, le sospensioni e così via. Il giocatore dovrà selezionare il livello di difficoltà che gli è più congeniale fra i cinque disponibili, quindi avrà il piacere di scegliere fra una varietà di splendide vetture provenienti da una varietà di aziende automobilistiche nipponiche: una Celica GT-Four WRC e una MR2 della Toyota, una Touring Wagon GT-B e una Sports Coupe WRX della Subaru, una Savana RX-7 GT-X della Mazda, una NSX e una Civic della Honda... Considerato il numero dei tracciati e il sistema di personalizzazione delle vetture, **Racing JAM** sembra una via di mezzo fra un gioco domestico e un coin-op. Dal punto di vista grafico la scheda Cobra si fa valere, anche se ciò che si vede nella modalità Gymkhana lascia

Battle Tryst

un po' a desiderare... Le altre modalità per esperti, comunque, offrono una grafica decisamente buona e ricca di particolari. Corre voce che **Racing JAM** giri su una scheda diversa da quella di **Fighting Wushu**. La scheda Cobra di **Fighting Wushu** gestirebbe un milione di poligoni al secondo mentre la SDX di **Racing JAM** gestirebbe due milioni di poligoni al secondo. Più che di una scheda Cobra sarebbe il caso di parlare di tecnologia Cobra. Per essere il primo gioco di guida a girare su una Cobra, **Racing JAM** offre un gameplay senza compromessi (il gioco è più difficile di **Sega Rally 2**) nella tradizione della serie di **Midnight Run**. **Teraburst** è un gioco di tiro al bersaglio di tipo classico che propone quattro missioni differenti: uno Slam Stage ambientato a Chicago (Missione n°1), un Downtown Stage ambientato in un **office district** (Missione n°2), uno stage aereo in cui si affronta un UFO dall'interno di un elicottero (Missione n°3) e lo scontro con la nave madre aliena (Alien Main Ship, Missione n°4). **Teraburst** corre a livello concettuale sugli stessi binari di **Thunder Hurricane** salvo che questa volta i nemici sono degli

Battle Tryst

Battle Tryst

Battle Tryst

Skier's High

Skier's High

Fighting Wushu 2nd

Skier's High

Fighting Wushu 2nd

extraterrestri. **Teraburst** segue le orme di **Thunder Hurricane** anche per quel che riguarda il cabinato, che si fregia dello stesso tipo di altoparlante di potenza devastante. Nel corso delle loro missioni, i giocatori raccoglieranno diversi oggetti: missili a ricerca da usare con un sistema di puntamento, munizioni al Napalm, medicinali e così via. Nelle fasi che hanno luogo in città appariranno numerosi civili; per conseguire un punteggio elevato i giocatori dovranno evitare di colpirli. La prima e la terza missione, fra l'altro, offriranno al giocatore la possibilità di scegliere fra vari percorsi. **Skier's High** si presenta con un cabinato di nuova concezione che si giova dell'Active Slide System. Questo sistema fa di **Skier's High** una delle simulazioni di corsa sugli sci più realistiche nella storia dei videogames, se non la più realistica in assoluto. I giocatori potranno scivolare a destra o a sinistra, saltare e persino usare le lamine. Mettersi sulle lamine permette ai giocatori di voltare più rapidamente e rende questa esperienza sportiva virtuale molto simile alla realtà. Per saltare, Konami ha inserito una tavoletta a pressione sotto i piedi del giocatore. Sollevando leggermente i talloni, i giocatori molleranno la presa sulla tavoletta e quindi vedranno il proprio alter-ego videoludico saltare. Sarà possibile scegliere fra due modalità di gioco: "Point Attack" e "Time Attack". Nella modalità "Point Attack" i giocatori dovranno saltare e raccogliere delle monete per ottenere del tempo supplementare (lo stesso sistema proposto da **Top Skater**). La quantità di tempo supplementare ottenuta sarà più o meno abbondante in base al colore della moneta: la gialla vale un secondo, l'azzurra ne vale due e la rossa tre. Un po' di tempo in più lo si potrà guadagnare anche saltando; in questo caso la quantità di tempo supplementare concessa varierà in lunghezza a seconda dell'altitudine raggiunta. I giocatori verranno classificati in base a quattro fattori: tempo conseguito, monete raccolte, salti effettuati e tecniche impiegate (un po' come accadeva in Top Skater). La modalità "Time Attack" consiste invece in una serie di percorsi normali che possono essere affrontati insieme ad altri giocatori collegando un cabinato all'altro (fino a un massimo di quattro). Si potrà scegliere fra tre percorsi: Wacky Mountain, Skier's High e Silver Forest. Ognuno di essi avrà un sottofondo musicale di techno. A prescindere dalla modalità scelta, i personaggi disponibili saranno quattro. **Bass Angler** è una simulazione di pesca idealmente imparentata con **Get Bass**. **Bass Angler** propone uno strumento di controllo compatto che a sua volta ospita un altro strumento di controllo. I comandi rispondono in modo meno realistico rispetto a quelli di **Get Bass**. Tre le modalità di gioco disponibili: Beginner, Training e Tournament. Ognuna di esse ha per ambientazione delle famose zone di pesca del Giappone: il lago Iregui per la modalità da principianti, i laghi Biwa, Kasumigaura o Kawaguchi per la modalità di allenamento e questi ultimi tre per la modalità Tournament. Come in **Get Bass**, il giocatore dovrà prima scegliere un punto sul lago. Diversi parametri come temperatura, periodo della giornata e stagione incideranno sulla vostra pesca. Dopo aver scelto il luogo in cui pescare, i giocatori dovranno scegliere l'esca fra le sette disponibili. **Battle Tryst** (scheda M2), dal punto di vista grafico, ricorda parecchio **Tekken 2**. Alla creazione dei personaggi hanno collaborato diversi disegnatori famosi fra cui il direttore e il produttore delle animazioni della serie *Patlabor*. **Battle Tryst** propone sette personaggi dai lineamenti fumettosi e quattro personaggi segreti. **Battle Tryst** utilizza un insieme di manovre elusive simile a quello di **Virtua Fighter 3**. I personaggi combattono sullo stesso asse e possono fare un passo di lato. **Battle Tryst**

Racing Jam

Racing Jam

Racing Jam

Fighting Wushu 2nd

Fighting Wushu 2nd

Battle Tryst (plasma)

Racing Jam

Teraburst

Teraburst

vede impiegati solamente tre tasti (parata, pugno e calcio); per schivare un attacco, i giocatori usano la combinazione "parata + joystick". Il gioco propone in tutto otto stage. La particolarità principale di **Battle Tryst** sta nel suo cabinato, che si avvale di uno schermo panoramico formato 16:9 al plasma e di potenti altoparlanti. Uno schermo del genere è davvero indovinato per dei picchiaduro così lineari. Inoltre lo schermo al plasma non riflette la luce esterna. Alla fiera **Battle Tryst** era presente in una versione embrionale e tutte le regolazioni non erano ancora state effettuate.

L'azione comunque non sembra così esaltante come in **Tekken 3** o **Fighting Wushu**. **Fighting Wushu 2nd** altro non è che una versione di **FW** ripulita di tutti gli errori di programmazione e provvista di una modalità "Turbo" e una modalità "High Speed" riveduta e corretta. **Fighting Wushu 2nd** offre un sistema di gioco davvero interessante. Konami ha sviluppato una routine di Intelligenza Artificiale per ciascun nemico. Via via che il giocatore si addentrerà con successo nel gioco, i suoi nemici impareranno dai propri errori e diventeranno

Racing Jam

sempre più forti. Ogni personaggio sarà dotato di una sua "curva di apprendimento", cosa che permetterà ai giocatori di sperimentare diverse tecniche di combattimento. Ogni personaggio di **Fighting Wushu** è il rappresentante di una famiglia di arti marziali. La Konami ha presentato **Fighting Wushu** definendolo il primo esponente di un nuovo genere: quello dei MAOC (Martial-Art Olympic Comedy). E' possibile scegliere fra otto lottatori, tutti di origine asiatica. Questi prenderanno parte a un campionato internazionale fino a disputare lo scontro finale. **Fighting Wushu 2nd** propone diverse modalità di gioco. Selezionando la modalità "Automatic" il giocatore userà il joystick e un solo tasto (tanto andranno bene tutti). Tenendo il tasto premuto le tecniche a disposizione del giocatore passeranno automaticamente sullo schermo una dietro l'altra. Premendolo ripetutamente, invece, svariati membri del team eseguiranno delle mosse speciali. In questa modalità, poi, anche la parata sarà effettuata automaticamente. L'"Automatic Mode" è indicato principalmente ai principianti e non offre alcuno stimolo ai giocatori più esperti. Questi ultimi dovranno selezionare la modalità "Manual". La Konami ha inserito anche una interessante modalità denominata "Best Player Score Battle" (non selezionabile). I giocatori che hanno conseguito un punteggio record potranno salvare il proprio risultato e il proprio acronimo nell'apposito tabellone. Fin qui non c'è nulla di innovativo. Solo che **Fighting Wushu** memorizza anche le mosse e le combo del giocatore che è finito nel tabellone dei record. Quando le iniziali di un campionissimo

Tera Burster(s)...

appaiono sullo schermo durante un combattimento, significa che state affrontando un personaggio che usa le mosse e le combo di quel *recordman*. Questa modalità permette ai nemici di attingere ad una varietà di tecniche di combattimento. Sullo schermo viene visualizzato un misuratore di "Arti Marziali". Questa barra aumenta in lunghezza via via che la lotta prosegue. Poiché **Fighting Wushu** è un gioco basato sulle arti marziali, questa barra rappresenta l'opportunità di sferrare un singolo potentissimo colpo, fatale per il destinatario. Quando comincia a lampeggiare, è il momento di usare le tecniche mistiche del personaggio. Il periodo della giornata è un importante parametro del gioco. Come nel mondo reale, alcuni stage avranno luogo durante la notte o durante il giorno, in modo casuale. Durante la partita si potrà inoltre assistere a cambiamenti di clima e all'apparizione di vari fenomeni meteorologici. Il cielo potrà essere soleggiato, coperto o anche piovoso. Il giocatore non saprà in che luogo, sotto quale cielo e a quale ora combatterà se non a partita già iniziata. Tutti questi parametri contribuiscono a rendere gli scontri un'esperienza interattiva piuttosto realistica. **Fighting Wushu** offre anche un sistema di movimento privo di schemi fissi che permette al giocatore di spostarsi in tutte le direzioni usando il joystick: camminare, correre, fuggire o chinarsi. I tasti da usare sono tre: pugno, calcio e parata (come in **Virtua Fighter 3**). Ma il grande problema è il comando che attiva il salto. Per saltare i giocatori devono eseguire un rapido "su e giù" col joystick. Questo comando rende il salto una mossa più difficile del solito e a volte il risultato non è quello previsto (qualche volta il personaggio non farà altro che fare un passo di lato).

Teraburst

Teraburst

namco

I grandi titoli dello stand Namco (situato come al solito di fronte al padiglione di Sega) erano una versione completa di **Ehrgeiz** di Square e il duplice cabinato di **Time Crisis 2**. L'idea che sta alla base di **Time Crisis 2** è la stessa del primo **Time Crisis**, ma questa volta è possibile giocare in coppia simultaneamente. Proponendosi al pubblico nella sua forma definitiva, **Ehrgeiz** ha visto convergere su di sé una marea di persone fra semplici curiosi e fans della Square. Sembra poi che un personaggio di **Final Fantasy VII** sia stato inserito in **Ehrgeiz... Mountain Hill** è una simulazione di corsa su mountain-bike che segue a livello concettuale le orme di **Propcycles**, pur proponendo un ambiente diverso. **Panic Park** è una simpatica carrellata di giochini appartenente alla stessa famiglia di **Point Blank**. La Namco ha presentato anche **Techno Drive**, un gioco immerso in un'atmosfera techno (roba che oggigiorno tira molto). Ad esclusione di **Ehrgeiz**, non sono stati presentati dei titoli che fossero davvero imponenti. Anche l'atteso "picchiaduro con le armi" era assente. Questo picchiaduro è stato realizzato alla Dream Factory di Square, che ospita gli ex membri dei team che si sono occupati di **Tekken** e **Virtua Fighter**. In precedenza Square aveva realizzato i picchiaduro da casa (per Playstation) **Tobal 1** e **2**: **Ehrgeiz** è il suo primo coin-op. Il gameplay di **Ehrgeiz** (System 12) non ha niente a che fare con picchiaduro lineari come VF3 o Tekken 3. Si tratta di un picchiaduro in vero 3D che permette agli utenti di spostarsi in tutte le direzioni immaginabili. All'ultima edizione del JAMMA Show, **Ehrgeiz** era ancora bisognoso di ritocchi. I combattimenti si svolgevano da grandi distanze e il gioco non era così emozionante come lo è adesso. Nel corso di quest'ultima edizione dell'AOU le ultime regolazioni che servivano sono state effettuate. A volte i giocatori combatteranno da lunghe distanze usando dei globi di energia. L'interazione con i fondali è molto profonda. E' possibile scaraventare degli oggetti addosso ai nemici o saltarci sopra. Qualche ring, poi, viene suddiviso in due aree di combattimento diverse. Inoltre sono stati aggiunti degli oggetti che permettono di aumentare la potenza dei globi di energia summenzionati. Gli sviluppatori di **Ehrgeiz** hanno utilizzato praticamente lo stesso sistema di **Tobal** per consentire al giocatore di spostarsi liberamente nell'ambiente tridimensionale (una specie di tasto di fuga sarà disponibile per roteare allontanandosi dall'avversario). Ogni personaggio si girerà automaticamente verso l'avversario per evitare di assumere posizioni scomode. I principianti possono affrontare i primi stage con facilità e il primo stage può essere superato usando solamente un tasto. Tuttavia le fasi più avanzate del gioco richiederanno l'utilizzo di tecniche di combattimento più sofisticate.
Come il suo predecessore, **Time Crisis 2** (System 23) è uno sparatutto 3D con pistola che vede impiegato anche un pedale. Rilasciandolo, i giocatori potranno nascondersi e ricaricare la propria arma

Ehrgeiz

Downhill Bikers

Downhill Bikers

Downhill Bikers

Ehrgeiz

Panic Park

Panic Park

da fuoco. La novità di **Time Crisis 2** sta nella possibilità di far giocare due persone contemporaneamente. I giocatori useranno la stessa macchina pur usufruendo di una visuale differente. Sarà dunque possibile fare gioco di squadra. Anche l'aspetto sonoro è stato notevolmente perfezionato: Namco ha persino installato un woofer enorme sopra lo schermo. La trama: Il 31 ottobre 1998 la Neodyne Industries Ltd. annuncia la nascita dello Starline Network, un sistema di comunicazione della nuova generazione che vede utilizzati 64 satelliti in orbita bassa attorno alla Terra. Tuttavia, una settimana prima del lancio, Il Servizio Segreto Internazionale (VSSE) scopre che questi satelliti non sono destinati alle comunicazioni ma ad un'operazione militare. Il VSSE invia l'agente segreto Christy Ryan alla Neodyne, ma questa viene scoperta. A Keith Martin e Robert Baxter il compito di salvarla...
Concettualmente imparentato con **Propcycles**, **Downhill Bikers** (System 23) offre un'ambientazione diversa. I giocatori dovranno sì pedalare per addentrarsi nel gioco ma questa volta lo faranno a qualche centimetro di distanza in meno dal suolo. Il gioco vede riprodotte diverse regioni del mondo e prevede che i giocatori eseguano una quantità di acrobazie. Possono essere collegati fino a quattro cabinati.
Come **Point Blank**, **Panic Park** offre non meno di 20 mini-giochi. L'originalità di questo gioco risiede nei suoi comandi. Gli strumenti di controllo di ogni giocatore si trovano sulla stessa rampa e alcuni mini-giochi obbligheranno il giocatore a usare il controller dell'avversario per poter seguire la strada giusta! **Techno Drive** è un gioco d'azione comprendente diversi mini-giochi che mettono a dura prova i riflessi e la bravura dei giocatori. Il giocatore controlla una vettura visualizzata sullo schermo con il volante, l'acceleratore e il pedale del freno sistemati nell'abitacolo. I giocatori sceglieranno 3 giochi dai 15 disponibili e il risultato verrà stampato insieme a qualche osservazione divertente del computer alla fine del gioco.

Techno Drive

Time Crisis 2

Time Crisis 2

snk

SNK ha presentato ancora una volta la sua line-up su Neo-Geo 64: **Samurai Spirits 64** e **Road's EDGE**. Entrambi hanno ricevuto un'accoglienza piuttosto tiepida in quanto poco convincenti. Il pezzo forte dello stand era sicuramente **Real Bout 2 Newcomers**, che propone un sistema di gioco tradizionale e qualche personaggio inedito oltre a quelli già conosciuti e amati dagli estimatori di questa serie. Altro sequel in mostra allo stand SNK era **Metal Slug 2**, che ha divertito i presenti con le sue atmosfere ai confini della parodia e l'azione di taglio umoristico. Nel dettaglio: **Real Bout 2 Newcomers** propone un totale di 22 personaggi: 20 dal precedente **Real Bout Special** e due nuovi di zecca. **Real Bout 2** utilizza l'elementare sistema di gioco di **Real Bout** ma questa volta gli scontri hanno luogo su due assi. Della serie: come fare del nuovo con il vecchio... Con **Metal Slug 2**, SNK torna alla carica con un secondo episodio decisamente superiore tecnicamente al precedente. La grafica fumettosa è ricca di pregevoli rifiniture e le animazioni sono molto divertenti. Un insegnante di scuola, per esempio, adesca un giovane studente sullo sfondo mentre voi sparate ai nemici... **Metal Slug 2** vedrà coinvolti diversi mezzi di trasporto dal design stravagante: un Metal Slug Tank, un Camel Slug, lo Slugnoid e lo Slug Flyer... Il gioco offrirà poi un manipolo di nuovi personaggi come Marco, Eri, Tarma e Phio. Anche il numero di missioni risulta aumentato. In tutto si dovranno affrontare sei stage. Qualche titolo: Blow By Golden Sands, Monument Of Solemnity, Kiss In The Dark, Believe In Love e via delirando. I comandi sono gli stessi del gioco precedente.

Real-Bout 2

Real-Bout 2

Metal Slug 2

Metal Slug 2

Real-Bout 2

capcom

Capcom era del tutto sprovvista di software di una minima originalità. I titoli di punta nello stand della grande "C" erano **Marvel VS Capcom** e **Plasma Sword**. Ambedue i giochi sono brillanti esempi di tecnologia videoludica ma da un'azienda come Capcom ci si aspettava un po' più di inventiva. **Plasma Sword** veniva proposto sul Plasma Screen, un tipo di schermo che al momento gode di una notevole popolarità. Tuttavia il gioco migliore dello stand non era un titolo Capcom ma **Street Fighter EX 2** di Arika. Di questo picchiaduro erano presenti soltanto due esemplari, e dall'apertura della fiera è passato pochissimo tempo prima che di fronte ad essi si formassero code interminabili di giocatori. Capcom, a quanto pare, non ha ancora definito per bene i propri programmi per il 1998. Sintomatico a questo proposito è il fatto che in fiera l'azienda non abbia fornito anticipazioni su nuove schede. **SF EX 2** e **Plasma Sword** gireranno su un nuovo tipo di scheda ma non si tratterà di una scheda basata su tecnologia Playstation. Quanto alla M2, Capcom sta attualmente sviluppando dei giochi ma ha preferito mantenere il riserbo sui titoli. Via con le descrizioni dei giochi:
Plasma Sword "Nightmare Of Blinstein" viaggia a 60 frames al secondo e offre delle animazioni molto fluide. Il personaggio che il giocatore sceglierà fra i 22 disponibili combatterà sotto luci stroboscopiche e un diluvio di effetti sonori. **Plasma Sword** propone inoltre un'invenzione originale: il Plasma Field. Si tratta di un campo di forza che permette al giocatore di trascinare l'avversario nel proprio mondo e quindi di acquisire su di esso un vantaggio. Fra i personaggi inediti segnaliamo Rain la bella imperatrice e Byako, il cacciatore proveniente dal Lato Oscuro. **Marvel VS Capcom "Clash Of The Super Heroes"**. Dopo aver realizzato seguiti su seguiti, la Capcom si è finalmente decisa a cambiare strategia e a fondere le serie. **Marvel VS Capcom** propone il sistema di gioco caratteristico della serie **Marvel** (due contro uno o due contro due in qualsiasi momento) e ospita alcuni dei personaggi che hanno animato i giochi della Capcom: Megaman, Captain Commando, Ryu, Chun-li, Arthur (da **Ghouls'n'Ghosts**), Strider e così via. Le animazioni sono splendide e gli attacchi speciali spettacolari come sempre. Un titolo ad hoc per i giocatori malati di nostalgia. **Street Fighter EX 2** vanta una grafica favolosa e delle animazioni piuttosto fluide. Inoltre la telecamera virtuale risulta più dinamica di prima. Dopotutto Namco aveva già dimostrato con **Tekken 3** che la conversione da System 12 era possibile, anche se non facile a ottenersi così, su due piedi. **Street Fighter EX 2** si avvale di numerosi effetti speciali tanto originali quanto gradevoli all'occhio. Un personaggio, per esempio, può prendere la testa del suo avversario e sfondare con essa la telecamera virtuale, col risultato che sullo schermo appariranno le crepe tipiche di un vetro rotto. Alcuni dei combattimenti, poi, hanno luogo sott'acqua in un tripudio di effetti di trasparenza. **Street Fighter EX 2** è davvero una festa per gli occhi, al punto che una conversione casalinga potrebbe risultare difficile. Composta da "ex" della Capcom, Arika (cui si deve lo sviluppo di questo gioco) sembra aver sorpassato i livelli qualitativi della grande "C"...

Plasma Sword

Plasma Sword

Lo stand Capcom

Street Fighter EX 2

Street Fighter EX 2

Street Fighter EX 2

taito

La grande attrazione dello stand Taito era **Densha de Go 2**. Per l'intera durata della mostra, lo staff di Taito, in divisa, ha collaudato il gioco per il piacere del pubblico. In Giappone il primo **Densha de Go** gode di una grande notorietà e occupa ancora oggi il vertice della classifica. **Densha de Go 2** sarà sicuramente uno dei grandi successi del 1998. La Taito ha presentato anche l'inevitabile **Puzzle Bobble 4** e una versione pressoché completa di **Psychic Force 2012** (su scheda Wolf della Taito). Su **Puzzle Bobble 4** non c'è molto da dire: le modalità di gioco sono le solite tre ma in più ci sono nove personaggi inediti. **Densha de Go 2** invece offre un totale di cinque round. Ognuno di essi corrisponde a una linea. I giocatori possono condurre un treno da quella, per così dire, popolare alla lussuosa Shinkansen. I giocatori dovranno portare il convoglio di stazione in stazione e fermarsi al luogo e al momento giusto. I conducenti dovranno arrestare il mezzo in un punto preciso della stazione: più vicino si troverà ai segni di arresto, più alto sarà il punteggio conseguito. Uno dei round ha luogo nientemeno che a Tokyo, e coloro che ci sono stati sul serio potranno scorgere delle costruzioni familiari. Il cabinato è lo stesso di cui si fregiava il gioco precedente. **Psychic Force 2012** (scheda Wolf) propone una varietà di nuovi effetti visivi e di nuove mosse fra cui l'Hyper Charge, lo Slide Dash, il Barrier Brake. Lo sviluppo di **Psychic Force 2012** sembra richiedere più tempo del previsto ma la versione provata all'AOU offriva comunque una veste grafica e delle animazioni di altissimo livello.

Psychic Force 2012

Densha de Go!

Puzzle Bobble 4

Psychic Force 2012

psykio

Psykio ha presentato due titoli per scheda Model 2: **Fallen Angels**, un bel picchiaduro bidimensionale che gira su scheda Model 2, e **Zero Gunner**, un fantastico sparatutto caratterizzato da un ottimo *gameplay*. Anche questo su Model 2. Nonostante questa scheda sia una delle più anziane sul mercato, fa gola ancora a varie ditte. Con la sua strategia di *licensing* Sega ha attratto a sé numerose compagnie minori che non hanno le risorse economiche necessarie né per sviluppare una scheda propria né per lanciarsi in una battaglia tecnologica con il più grande fabbricante di hardware in circolazione. Dopo aver bazzicato compagnie come Tecmo, Data East e Jaleco, la Model 2 è ora finita nei laboratori della Psykio. Come Seibu Kaihatsu, Raizing o Eighting, Psykio è specialista nel campo degli sparatutto bidimensionali. **Zero Gunner** sono di scena degli elicotteri da guerra. I giocatori potranno scegliere fra tre modelli: un Apache AH64X, un Cobra AH-MX o un più esotico Gunship Nakajima. Quattro i percorsi effettuabili: Asia, America, Europa ed Expert. Ognuno dei primi tre percorsi si compone di cinque livelli differenti. La modalità di gioco Expert è di fatto una compilation di questi primi tre percorsi. Per essere più precisi, la modalità Expert ha preselezionati dieci dei migliori livelli appartenenti ai primi tre percorsi. Da questi dieci il computer ne sceglie a caso cinque. Saranno questi cinque i livelli che il giocatore dovrà superare per completare il percorso Expert. Di fatto questa modalità offre ogni volta diversi livelli senza seguire un ordine preciso. Il sistema di controllo è di tipo classico (due tasti soltanto), e non meno tradizionale è il sistema di puntamento, che ricorda molto **Ray Storm**. Per tutta la durata di questo movimentato viaggio i giocatori raccoglieranno power-up e ordigni esplosivi di vario genere. Durante il gioco si potranno inoltre ammirare degli splendidi effetti visivi come ad esempio una scena di rotazione a 360 gradi. L'elicottero del giocatore per esempio girerà intorno a un boss per eliminarlo. **Zero Gunner** propone un gameplay di tipo classico insieme a una veste grafica di grande impatto visivo. **Ray Storm** ha probabilmente trovato il suo degno rivale.

Fallen Angels

Fallen Angels

Fallen Angels

Fallen Angels

VINCITORI DEL PREMIO BEST INCOME '97 DALLA RIVISTA COIN-OP JOURNAL

Videogiochi

Virtua-Fighter 3
Tekken 3
X-Men VS StreetFighter
VirtuaStriker
Street Fighter 3 New Generation

Cabinati complessi

Rave Racer
The House of the Dead
Densha de Go!
Time Crisis
Alpine Racer

Macchine a premi

New UFO Catcher (Sega)
Print Club 2 (Atlus / Sega)
Covnicatcher Torihoudai (Banpresto)
Dream Catcher (Sega)
Neo-Print (SNK)

1080°

Uno degli sport che sta riscuotendo maggiore successo in questi ultimi anni è certamente lo snowboard; molti appassionati della montagna infatti hanno deciso di abbandonare i classici sci per passare a questa tavola, per molti versi simile allo skateboard, con cui è possibile esibirsi in salti e acrobazie veramente spettacolari (e in alcuni casi pericolose, basta vedere alcune cadute che di tanto in tanto vengono trasmesse in televisione...). Ovviamente, con l'incremento dell'interesse nei riguardi di questo sport, sono nate anche numerose competizioni e, da quest'anno, lo snowboard è entrato a far parte anche del novero delle discipline olimpiche; le gare di snowboard, che siano di velocità, oppure salti stanno riscuotendo sempre maggiore popolarità e, il numero degli appassionati che si stanno interessando a questa disciplina sta aumentando in maniera considerevole. E cosa può accadere quando uno sport diventa "di moda", quando i mass media e la gente cominciano a interessarsi a una particolare disciplina? Semplice, si moltiplicano i gadget, le pubblicazioni e qualsiasi oggetto che possa avere a che fare con questo sport, nella speranza di sfruttare al meglio l'hype e di ottenere il maggior vantaggio economico; questo fatto non deve però essere sempre considerato negativo visto che, molto spesso, tra la marea di prodotti mediocri e di scarsa qualità, si possono anche trovare delle vere e proprie perle, oggetti ben realizzati e che meritano di essere acquistati. Questo discorso, abbastanza generico, si adatta ovviamente alla perfezione anche per il mercato videoludico che, come era facilmente prevedibile, ha da un po' di tempo scoperto che scivolare su una veloce tavola su una montagna innevata può essere conveniente e vantaggioso. Ecco quindi che tutte le collection invernali, dedicate più o meno direttamente alle Olimpiadi di Nagano hanno inserito tra le prove una o più gare di snowboard e che, allo stesso tempo, i titoli dedicati solamente a questo sport hanno cominciato a uscire con una certa continuità. Uno dei prodotti più attesi in questo settore era certamente **1080°** di Nintendo che prometteva, oltre a una realizzazione tecnica di ottima fattura, anche una struttura di gioco aderente alla realtà e la possibilità di gareggiare in una notevole quantità di diverse competizioni. Vediamo ora se i programmatori sono riusciti a mantenere tutte queste promesse...

Nell'Half Pipe, tutto quello che bisogna fare è eseguire continuamente evoluzioni, evitando magari di atterrare con la faccia...

I concorrenti avversari sono abbastanza agguerriti, soprattutto nei livelli di difficoltà più elevati

SALTO VOLANTE

Lo snowboard non è certamente uno sport molto semplice e anche in 1080°, ovviamente in misura minore, bisogna imparare a utilizzare al meglio i vari comandi disponibili, sia in base al terreno che si sta affrontando che a seconda del personaggio e della tavola selezionate. Le piste, che dopo una rapida occhiata possono sembrare abbastanza lineari e semplici (almeno le prime), sono infatti dotate di ostacoli di vario genere e, nei percorsi più avanzati, può capitare di percorrere alcuni tratti sull'asfalto ghiacciato o addirittura su un prato, passando magari per un marciapiede o per un ponte di legno. Non è certo la varietà che manca quindi nel nuovo titolo Nintendo anche perché, fatto abbastanza interessante, praticamente in qualsiasi tracciato sono presenti dei bivi e delle scorciatoie che consentono di affrontare diversi tratti di pista; è quindi evidente che, almeno nelle prime partite, può essere anche importante esplorare la pista, cercando di trovare queste biforcazioni, che in alcune casi non sono semplicissime da raggiungere, e che consentono di guadagnare alcuni preziosi secondi (è palese che, molto spesso, la strada più lunga è la più semplice, mentre quella più breve è un po' più complessa e scomoda). Altro ruolo fondamentale, nel corso di ogni competizione, sia che si tratti dell'Half Pipe che delle gare di velocità, è ricoperto, per diversi motivi, dai salti. Nell'Half Pipe, ovviamente, i salti sono i principali protagonisti visto che lo scopo di questa prova è quello di esibirsi in evoluzioni aeree mentre nella gara di velocità normale, che sia contro il tempo, contro un avversario computerizzato oppure un amico, è importante riuscire a saltare, ma soprattutto ad atterrare al meglio se non si vogliono perdere preziosi secondi e, in aggiunta, subire ingenti

Nello split-screen il numero di dettagli grafici è sensibilmente minore

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	NINTENDO
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-2

danni. Eh sì, perché i programmatori hanno ben pensato di inserire anche una barra energetica, posta nella parte in alto a sinistra dello schermo, che indica la stamina di cui è dotato il concorrente; troppe cadute o incontri ravvicinati con pareti, alberi o altri elementi del fondale, possono infatti costringere il concorrente a ritirarsi e a ripetere quindi la prova dall'inizio. E' quindi fondamentale iniziare il gioco selezionando l'opzione training che permette innanzitutto di provare tutti i trick disponibili, eseguibili mediate la combinazione del 3D Stick e dei tasti B e R; poi consente di imparare a utilizzare al meglio il tasto Z, che permette di aumentare la velocità del concorrente; tenendo premuto questo tasto infatti si possono raggiungere, con alcuni snowboarder, punte di oltre 120 Km/H, ma è altrettanto vero che diventa più difficile controllare la tavola e, anche nelle parti di pista senza curve, le gobbe e le

LE OPZIONI

Come abbiamo avuto modo di scrivere già nell'introduzione, **1080°** consente di partecipare a una discreta quantità di competizioni, in grado di soddisfare gli appassionati di tutte le discipline dello snowboard. Ecco un rapido riassunto di quanto viene offerto dal gioco...

MATCH RACE

Questa opzione è dedicata a tutti i videogiocatori che amano la velocità più pura e, in generale, la competizione contro i concorrenti controllati dalla console. Inizialmente è possibile prendere parte solamente alle prime quattro gare (livello di difficoltà normal), e solamente vincendole tutte si può accedere al livello successivo. In totale sono presenti tre diversi livelli di difficoltà con rispettivamente quattro, cinque e sei piste; da sottolineare che non si tratta di piste sempre diverse, visto che le prime quattro gare sono uguali qualsiasi sia il livello di difficoltà selezionato (fatta eccezione, ovviamente, per la maggiore difficoltà e per alcuni cambiamenti nelle condizioni climatiche). Notevole importanza in questo tipo di competizione è ricoperta sia dalla scelta del personaggio che da una buona conoscenza del tracciato, indispensabile per sapere in che punti si può mantenere la massima velocità e quando invece è necessario rallentare e prepararsi a saltare o a indirizzarsi verso una scorciatoia. Ultimi particolari da evidenziare sono il fatto che gli avversari computerizzati vengono selezionati a caso; può capitare quindi di incontrare alcuni avversari, più ostici su certi tracciati, in percorsi meno adatti alle loro caratteristiche, rendendo quindi più semplice e agevole il passaggio del turno e che, una volta tanto, anche i concorrenti controllati dalla console commettono errori nei salti e nelle traiettorie, fatto che rende possibile recuperare anche dopo aver sbagliato.

TIME ATTACK

Nel Time Attack è possibile provare tutti i tracciati disponibili nel gioco (a patto che si siano già affrontati almeno una volta nel Match Race) gareggiando solamente contro il tempo. Questa opzione è quindi particolarmente utile perché permette di imparare la conformazione di ogni pista e quali sono i punti chiave da affrontare con particolare attenzione.

TRICK ATTACK

La Trick Contest è una competizione che si svolge nell'Half Pipe in cui i giocatori, in un tempo limite di 45 secondi (la prova ha termine anche quando si supera il traguardo) si devono eseguire il maggior numero di trick possibili. Ogni volta che si esegue una evoluzione si ottiene un punteggio base, che può aumentare a seconda della durata del trick stesso. Altro modo per aumentare il punteggio è quello di eseguire due o più evoluzioni in volo; per riuscirci è necessario avere una notevole velocità di base, indispensabile per compiere un salto abbastanza alto. E' comunque questo il metodo migliore per ottenere bonus notevoli, visto che con due , tre o quattro evoluzioni di seguito si ottengono rispettivamente 500, 1500, 2000 o addirittura 5000 punti. Peccato solo che i trick a disposizione non siano poi tantissimi e che, per ottenere più punti, sia semplicemente necessario continuare a cambiare evoluzione, e non è invece possibile eseguire trick più complessi e difficili.

CONTEST

La Contest è una competizione in cui bisogna unire a doti di velocità e di controllo della tavola anche la capacità di eseguire evoluzioni spettacolari; questa prova infatti è suddivisa in cinque gare nelle quali bisogna cercare di ottenere il maggior punteggio disponibile. La prima, la terza e la quinta prova sono discese che si svolgono sulle prime tre piste disponibili anche nel Match Race, con la semplice differenza che, questa volta, è presente un tempo limite da rispettare; per far aumentare questo tempo è necessario, come in una gara di slalom, passare alla destra delle bandiere blu e alla sinistra di quelle rosse (facendo così, si ottengono anche dei punti bonus) mentre, eseguendo dei trick nei vari salti, si possono guadagnare altri punti. Nella seconda e quarta prova invece bisogna cercare di ottenere il massimo punteggio realizzando salti ed evoluzioni spettacolari saltando da un trampolino e affrontando una prova normale di Half Pipe.

2P VS

Utilizzando il classico split-screen è possibile affrontare un amico in emozionanti sfide sulle piste disponibili nel Match Mode. La quantità di dettagli presenti in questa modalità di gioco è senza dubbio diminuita, mentre è aumentato abbastanza sensibilmente l'effetto nebbia, anche se bisogna comunque ammettere che la velocità di gioco è perlomeno dignitosa e che i rallentamenti presenti non sono più numerosi rispetto al gioco in singolo.

TRAINING

L'allenamento è basato principalmente sull'esecuzione dei salti, delle evoluzioni e degli atterraggi; sulla pista di allenamento infatti è possibili scegliere di andare verso sinistra, e quindi di provare l'Half Pipe, oppure se andare a destra e dover affrontare tutta una serie di salti che ricordano abbastanza chiaramente quelli che si possono incontrare durante una gara normale. Questa opzione è certamente l'ideale per i giocatori alle prime armi, soprattutto perché è possibile visualizzare sullo schermo tutti i vari trick disponibili.

cunette presenti sul terreno variano la traiettoria e possono portare verso barriere o pareti.

FACCIATA CONTROLLATA...

Se la struttura di gioco, in generale, può essere definita senza dubbio curata e ben fatta (anche se ci sono un paio di particolari che non ci hanno pienamente convinto, di cui parleremo in seguito), la realizzazione tecnica invece mostra ancora alcune lacune. Per la prima volta nella storia del Nintendo 64, la nebbia non è un problema che riguarda **1080°** visto che, questa volta, la presenza della nebbia è una scelta chiaramente estetica; le stesse piste nebbiose infatti (la prima a livello Normal, per esempio), sono infatti presenti nei livelli di difficoltà successivi senza la benché minima foschia, fatto che evidenzia che i programmatori hanno evidentemente pensato di inserire per la stessa pista diverse condizioni climatiche, tra cui appunto anche la nebbia. Le piste sono poi strutturate in maniera impeccabile e, anche se in alcuni punti si incontrano situazioni abbastanza irreali, in generale bisogna ammettere che la realizzazione è di ottima fattura; meritano poi una menzione a parte sia le animazioni dei vari personaggi, che saltano, si abbassano e eseguono evoluzioni volanti in maniera particolarmente convincente (nella quinta pista, per esempio, quando saltate nel vuoto nella seconda curva, si vede e si sente l'effetto del vento sul giubbotto del concorrente...) oltre a diversi effetti grafici.

I CONCORRENTI

Sono cinque gli eroici giovani pronti a sfidare le discese più ripide e pericolose con le loro tavole da snowboard; ecco una descrizione dei loro punti di forza, delle loro debolezze e qualche utile consiglio per giungere alla vittoria finale.

KENSUKE KIMACHI

Kensuke è un concorrente dotato di discreta velocità e abilità tecniche che, come Rob Haywood, non eccelle però in nessuna categoria specifica. Si tratta quindi di uno snowboarder che può essere utilizzato tranquillamente in tutte le competizioni anche se, onestamente, sfidando concorrenti ben allenati è difficile sperare di vincere molte gare...

ROB HAYWOOD

Questo simpatico americano è il concorrente più equilibrato di tutti, visto che può contare sia su una buona velocità di punta che su una notevole abilità nei salti e nelle evoluzioni. Può essere quindi utilizzato con tranquillità dai giocatori alle prime armi, ma anche i più esperti possono prendere in considerazione il suo utilizzo, visto che, utilizzandolo al meglio, si possono terminare gare senza aver commesso errori.

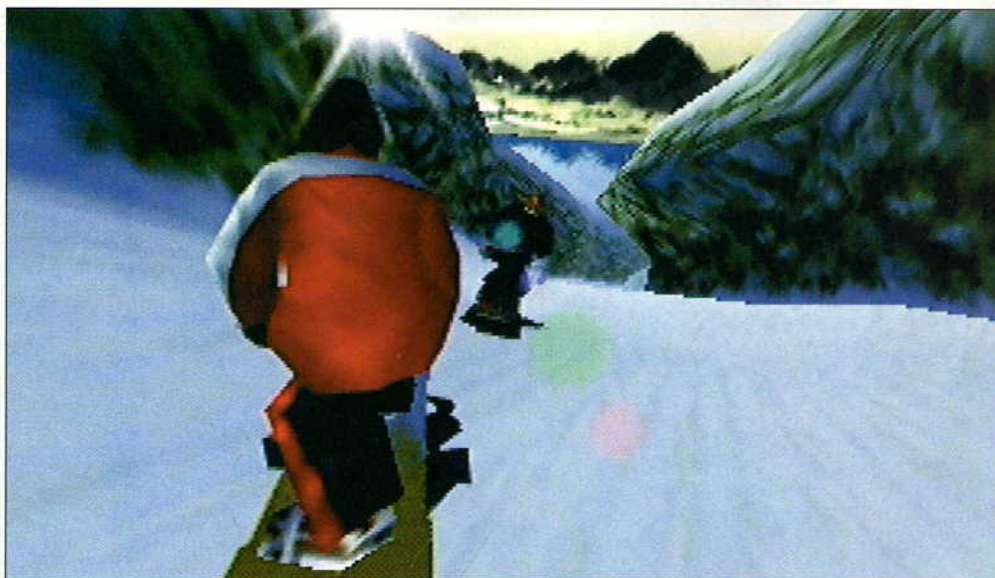
AKARI HAYAMI

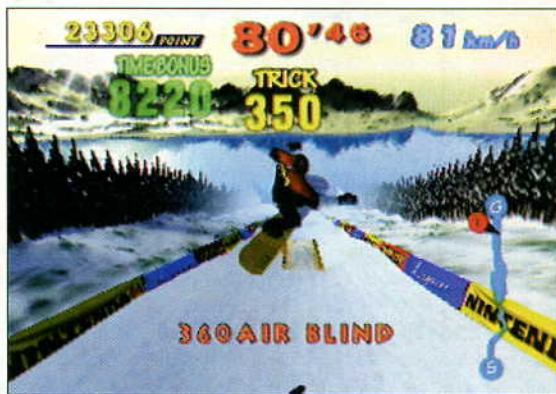
L'unica donzella che ha avuto il coraggio di cimentarsi in questa prova. Come Ricky Winterborn può contare più su abilità tecniche che su velocità e potenza. Tra tutti i concorrenti, durante il match mode, è probabilmente quella più facile da sconfiggere, quindi è meglio sperare di incontrarla in una delle ultime gare.

DION BLASTER

Senza dubbio il concorrente più veloce di tutto il gioco, Dion riesce a raggiungere punte di oltre 120 Km/h nei tratti più ripidi; i problemi di questo inglese riguardano il controllo della tavola e i salti, momenti in cui si può sempre rischiare di cadere o di perdere velocità, anche se si sono eseguiti tutti i movimenti in maniera corretta (è importante quindi, selezionare una tavola che sia veloce, ma che abbia anche una buona tenuta sulla neve). Malgrado quanto abbiamo appena scritto comunque, Dion rimane a nostro parere il concorrente più forte e, in mano a giocatori esperti, può diventare un avversario quasi imbattibile.

RICKY WINTERBORN

Questo giovane salterino canadese ha come principale doti notevoli capacità tecniche e di salto che gli permettono di eseguire con notevole facilità evoluzioni altamente spettacolari. La sua velocità di punta non è particolarmente elevata, quindi se si vogliono avere speranze di vittoria contro concorrenti più potenti, è necessario utilizzare una tavola che possa contare su una notevole scorrevolezza.

Durante le gare, nel tentativo di rallentarli, si possono anche colpire gli avversari; non sarà molto corretto, ma in alcuni casi funziona...

Le prime piste vengono ripetute con diverse condizioni climatiche in tutti e tre i livelli del Match Race

Nelle varie piste infatti è possibile imbattersi in neve fresca, in cui il concorrete sprofonda leggermente, diminuendo quindi la sua velocità, in zone ghiacciate, in cui è difficile controllare al meglio la tavola (e in cui, ovviamente, è possibile vedere il proprio riflesso sulla terra) o in zone in cui il riflesso del sole punta proprio sullo schermo, rendendo per alcuni istanti difficoltosa la visione. Proprio a proposito di visuale, bisogna anche sottolineare che sono disponibili tre diverse inquadrature che permettono di vedere l'azione in prima persona (molto spettacolare, ma abbastanza scomoda, soprattutto se si devono eseguire le evoluzioni per ottenere punti), da dietro il concorrente ravvicinata oppure più distante. Da sottolineare che, utilizzando alcune di queste visuali, si possono purtroppo notare alcune imperfezioni a livello grafico, con poligoni che scompaiono troppo presto, oltre ai soliti problemi di pop-up che, in alcune piste, risultano purtroppo abbastanza evidenti (basta vedere il palazzo posto vicino al traguardo della quarta pista per capire cosa intendo); non è questo poi l'unico difetto a livello grafico visto che in diversi momenti di gioco si possono notare evidentissimi rallentamenti. Malgrado quanto abbiamo appena scritto, **1080°** rimane comunque un gioco ben strutturato e abbastanza divertente; le varie opzioni di gioco disponibili garantiscono una discreta varietà d'azione e la possibilità di partecipare sia a gare di velocità che a competizione che richiedono anche notevoli abilità aeree può accontentare quasi tutti gli appassionati di questo sport.

Paolo

1080° era un titolo particolarmente atteso e pubblicizzato in questi ultimi mesi, quindi era facile aspettarsi grandi cose dal nuovo prodotto Nintendo. Purtroppo dobbiamo ammettere che, seppure si tratta di un buon titolo, discretamente giocabile, 1080° non è il capolavoro che tutti si aspettavano. Questo fatto è dovuto soprattutto alla realizzazione tecnica che, abbandonati i problemi della nebbia (sempre presente, ma in alcuni casi più per scelta che non per necessità), risente però del solito bad clipping oltre che di evidenti rallentamenti in alcune fasi di gioco; un vero peccato perché alcune ambientazioni ed effetti grafici sono di ottimo livello e mostrano al meglio le notevoli potenzialità del Nintendo 64. Le numerose opzioni di gioco e una struttura di gioco comunque pregevole garantiscono una buona giocabilità, vista e considerata anche la presenza di svariate competizioni, oltre alla sempre divertente opzione per due giocatori. In definitiva si tratta certamente di un titolo discreto, senza dubbio il migliore del genere disponibile per Nintendo 64, che potrebbe piacere agli appassionati di questo sport, ai quali consigliamo comunque, se possibile, una rapida visione prima dell'eventuale acquisto.

SI RINGRAZIA
GAME START
PER LA CARTUCCIA

PAGELLA

GRAFICA	80
SONORO	82
GIOCABILITÀ	80
LONGEVITÀ	81
GLOBALE	81

Sim City 2000

Sim City è uno dei pochi giochi ad aver aperto un ciclo di gran successo. Fin dai suoi esordi ormai, molti anni fa su Amiga e PC, fu accolto molto calorosamente da pubblico e critica, cosa che convinse Maxis a produrre tutta una serie di titoli simili. Ci trovammo così a gestire fattorie, condomini, formicai e persino ecosistemi in una serie di giochi tutti accomunati da quel SIM iniziale che era una garanzia per gli acquirenti. Non sempre però i prodotti furono all'altezza delle attese e l'unico che riuscì a superare il successo dell'originale fu il suo diretto erede, **Sim City 2000**, di cui oggi andiamo ad esaminare la versione per Nintendo 64. Fondamentalmente la vostra missione è quella di gestire una città in modo da garantire ai suoi abitanti una vita tranquilla ed agiata e questo potrete farlo sia partendo da zero, che gestendo un nucleo già avviato ma con i suoi bei problemi. Andando con ordine vediamo quali sono tutte le variabili sotto il vostro diretto controllo.

RUTELLI O ALBERTINI?

Se partite da zero la prima cosa da fare sarà quella di selezionare un luogo adatta per installare il vostro centro abitato. Per fare questo potete sia ispezionare tutta l'area di gioco a vostra disposizione ma anche agire sul terreno variandone l'altimetria, cosa che però vi costerà parecchi soldi. Fatto questo la classica "prima pietra" che dovrete deporre sarà una centrale elettrica. A vostra disposizione ne avete di vario tipo, da quelle potenti ma inquinanti come quelle a carbone o nucleari, fino alle più innocue ma meno potenti eoliche e idroelettriche. Una volta assicurata la copertura energetica, potete passare ad assegnare i terreni alle varie destinazioni: residenziale, commerciale o industriale. Non è però così automatico che queste zone si popolino non appena le avrete installate, per riuscire ad attirare la gente dovrete ancora predisporre tutta una serie di servizi. Ecco quindi che dovrete tracciare delle strade, predisporre una rete fognaria e fornire tutte quelle infrastrutture indispensabile per una città come scuole, ospedali e stazioni di polizia. Se avrete fatto tutto questo in modo corretto, vedrete la gente accorrere a popolare il vostro centro ma per giungere al successo totale ci sono altri fattori su cui agire. Detto così può sembrare che tutto sia bello e felice nella vostra città ma... non sempre è così. Imprevisti e disgrazie naturali sono sempre in agguato! Dai disastri aerei alle inondazioni non saprete mai cosa potrà capitarvi. Ecco che quindi una buona rete di servizi pubblici come ospedali e pompieri vi potrà aiutare a gestire al meglio qualsiasi cosa vi possa capitare, o quasi! Passando infatti al lato più squisitamente gestionale, potrete decidere il livello delle tasse e la qualità dei servizi offerti dal vostro comune. Servizi migliori costeranno di più ma assicureranno una migliore qualità di vita, abbassatene gli standard e risparmierete qualche soldo, rischiando però di veder emigrare qualche cittadino. Il grosso di queste azioni è gestito tramite un'interfaccia molto originale e ben riuscita. Se infatti nelle altre versioni su console si era mantenuta quella originale per PC, che presupponeva l'uso del mouse e che quindi risultava piuttosto scomoda con i pad, sul Nintendo 64 i programmatori hanno fatto qualcosa di totalmente nuovo e decisamente più comodo che vi consente di saltare da un'azione all'altra in modo molto intuitivo ed efficace.

L'OCCHIO STAVOLTA NON VUOLE LA SUA PARTE

La grafica non è certo il punto di forza di **Sim City 2000** e del resto non voleva neppure esserlo. La vostra città è volutamente rappresentata in modo piuttosto semplice e senza troppi fronzoli inutili, cosa che comunque risulta utile per garantire una facile lettura della situazione e per non rendere eccessivamente caotica l'azione sullo schermo. Lo schema, che apparentemente si limita ad un numero non troppo elevato d'azioni, si presta

Le fognature sono una delle novità di Sim City 2000 rispetto al suo predecessore

Nonostante la grafica non sia molto spettacolare alcuni particolari della città sono veramente ben riusciti

La nuova interfaccia di controllo garantisce una buona resa anche con i joypad

Lolite con occhioni enormi e ideogrammi incomprensibili ai più: questo e Sim City 2000 per Nintendo 64...

SCHEDA

- CASA PRODUTTRICE **IMAGINEER**
- GENERE **SIMULAZIONE**
- DISTRIBUZIONE **IMPORTAZIONE**
- VERSIONE **GIAPPONESE**
- NUMERO GIOCATORI **1**

invece ad un gioco molto più ragionato di quello che potrebbe sembrare. Anche se molte cose vi verranno quasi naturali dopo qualche partita, le variabili che regolano il gioco sono molto complesse e hanno portato addirittura negli anni a produrre dei libri di trucchi e tattiche per **Sim City 2000** che somigliano molto più a un manuale di microeconomia che al classico volumetto di cheat. Anche in questo sta la forza della simulazione di Maxis, che riesce a resistere al passare degli anni grazie a una struttura che si presenta ancora come molto attuale. Certo, se ogni tanto cercassero di inserire qualche variante, noi non ci lamenteremmo ma bisogna ammettere che cambiare anche solo qualche variabile in uno schema di questo tipo potrebbe veramente avere effetti nefasti. Fattore molto limitativo di questa versione per Nintendo 64 è sicuramente quello della lingua. Anche se molte operazioni sono gestibili tramite le icone, altre, alcune delle quali di discreta importanza, sono rappresentate da ideogrammi. Questo sicuramente è un problema che, con qualche difficoltà, può essere superato da chi già conosce il

Purtroppo non disponete di una squadra di Starship Troopers per eliminare il megaragno gigante! I danni che provocherà saranno ingenti ma se volete dimostrare di essere dei veri sindaci del futuro dovete far fronte anche a un'invasione dallo spazio

gioco per PC e quindi si ricorda vagamente com'è strutturato ma per i neofiti è sicuramente molto penalizzante.

Quest'unica nota dolente finale incide parzialmente sulla valutazione di **Sim City 2000** che altrimenti sarebbe stato un ottimo titolo per Nintendo 64. In quest'ottica possiamo solo dire che si tratta pur sempre di un bel gioco che però potrà diventare veramente interessante per noi occidentali solo quando uscirà una versione quantomeno in inglese.

Puck

SI RINGRAZIA
CRAZY VIDEO
PER LA CARTUCCIA

Sim City 2000 è veramente un'istituzione delle simulazioni manageriali, uno di quei titoli che, nonostante il tempo trascorso dal lancio, mantiene ancora intatte le sue attrattive. La gestione di una città, che inizialmente può apparire abbastanza monotona e noiosa, col passare del tempo e col moltiplicarsi dei fattori in gioco, diventa sempre più coinvolgente. Sono molte le cose che dovrete gestire, dal piano regolatore ai trasporti, dalla distribuzione di energia elettrica alle fognature. Il tutto in questa versione per Nintendo 64 si svolge con un sistema di icone molto maneggevole che una volta tanto tiene conto delle esigenze di chi si trova in mano un joypad e non può certo godere della maneggevolezza di un mouse per PC. Unica limitazione quindi al divertimento assoluto che Sim City può procurare è rappresentata dal fatto che ci troviamo davanti a una versione giapponese e che questo è un titolo in cui le scritte rivestono comunque una discreta importanza. Sicuramente un must per l'acquisto... se le scritte giapponesi non vi spaventeranno prima.

Se si chiama Sim City 2000, non possono mancare delle strutture fantascientifche. La foto che vedete sembra un "Intervallo" della Rai, però con didascalia in giapponese e formato Wide Screen. Bello, eh?

PAGELLA

GRAFICA	81
SONORO	84
GIOCABILITÀ	83
LONGEVITÀ	88
GLOBALE	85

NHL Breakaway 98

Le olimpiadi di Nagano sono ormai passate in archivio e sicuramente uno dei motivi per cui saranno ricordate nel tempo sarà per il torneo di hockey su ghiaccio. Se infatti Barcellona 92 è ancora negli occhi degli sportivi per la presenza del primo Dream Team di basket, in suolo giapponese abbiamo potuto ammirare un Dream Tournament, in cui almeno sei formazioni erano composte totalmente o per la stragrande maggioranza da giocatori provenienti dalla NHL. Se grazie a tale occasione (e nonostante la disastrosa performance italiana), vi siete appassionati a questo stupendo sport di squadra e cercate un titolo in grado di farvi provare le stesse emozioni sul vostro Nintendo 64, **NHL Breakaway 98** dell'Acclaim può sicuramente fare al caso vostro. Cercando di dimenticare quella mezza tristezza di **Wayne Gretzky 3D Hockey**, questo gioco è forse il primo che riesce a portare sulla vostra console preferita la velocità e l'azione di quest'emozionante disciplina.

L'eroico portiere dei Rangers salva il risultato con una plastica parata

Le visuali sono molte, quelle comode le solite poche...

GRETZKY DI SERA, BELL' HOCKEY SI SPERA

Come già il titolo suggerisce, anche in questo caso ci troviamo davanti a una simulazione che sfrutta i diritti del famoso campionato nordamericano. Le compagini presenti sono quelle originali di questa stagione, con tutti i vari campioni presenti con le proprie caratteristiche e anche il faccione sulla scheda personale. Naturalmente le rose delle formazioni non sono rigide e potrete variarle a piacimento per mettere assieme il vostro manipolo di hockeysti preferiti. Novità interessante di questo gioco, dettata sicuramente dall'effetto Nagano, è la presenza di un buon numero di squadre nazionali. Forse altrove ne trovate di più ma qui si è optato per quelle originali delle nazioni composte in maggioranza da giocatori della NHL. Niente Italia questa volta, visto che l'unico nativo del bel paese che abbia mai fatto un camp per una franchigia statunitense è Lucio Topatich, che dopo aver provato per i Chicago Blackhawks è tornato a casa per giocare a Bolzano, cosa che gli consentiva di seguire la scuola per guardie forestali. Se scegliete una squadra di club potrete cimentarvi nell'intero campionato, in un playoff o in un match singolo. Se la vostra preferenza ricade sulle formazioni nazionali, potrete soltanto disputare un match singolo (anche contro una squadra NHL) o partecipare ad una sorta di piccola coppa del mondo. La grafica è sicuramente buona con dei giocatori ottimamente definiti per quanto riguarda la grafica pura ma che risultano un tantino goffi e spartani se si passa invece ad esaminare alcune animazioni. Per rendere più facile da seguire l'azione sullo schermo anche a coloro che sono meno avvezzi a questo sport, Acclaim ha pensato bene di inserire alcuni aiuti, naturalmente eliminabili quando non ne avrete più bisogno. Si tratta in pratica di segnalatori aggiunti sul puck che consentono sia di individuare la sua posizione attuale che si seguire tempestivamente le traiettorie che esegue sul ghiaccio. A vostra disposizione avrete anche la solita varietà di visuali di gioco anche se, come spesso accade in questi casi, ricorrerete sempre alla buona e vecchia panoramica verticale, sicuramente la più comoda per quanto riguarda le simulazioni hockeystiche.

SPALMATELI IN BALAUSTRA

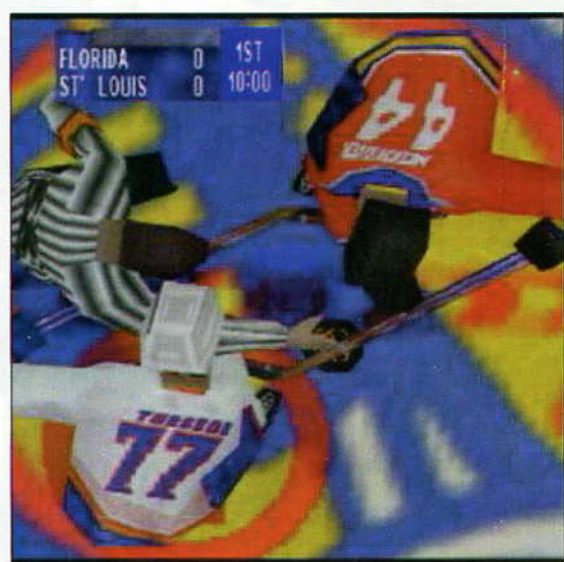
La giocabilità è decisamente buona e comunque superiore a quella dei suoi diretti rivali su questa console. Da subito sarete in grado di tenere dignitosamente il campo e di eseguire degli schemi basilari (fondamentale, come al solito, il passaggio dalla linea di fondo da parte dell'ala per il tiro al volo del centro) ma con il passare delle partite andrete ben oltre lanciandovi in triangolazioni e dribbling degni dei vari Gretzky, Jagr e Bure. Un'opzione molto interessante è quella che consente di variare non solo la difficoltà dell'azione ma anche la sua velocità. Alle prime partite infatti colpisce non tanto il grado di bravura degli avversari ma la lentezza di un gioco che

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ACCLAIM
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-4

dovrebbe far della velocità il suo punto di forza. Evidentemente i programmatori devono aver pensato che questa sarebbe stata una cosa gradita ai principianti e probabilmente hanno ragione loro. Passando però a una velocità superiore, **NHL Breakaway** risulta decisamente più divertente e l'azione è maggiormente coinvolgente. Un piccolo appunto che si può fare alla giocabilità è quello di non consentire un buon gioco di difesa. Caricare gli avversari infatti non è sempre operazione intuitiva e così capita spesso che mentre noi cerchiamo di trasformare qualcuno in una sottiletta spalmandolo in balaustra, non rimediamo altro che un clamoroso liscio. Se si vogliono quindi fermare gli avversari lanciati a rete conviene lasciar fare al computer. Da notare che **NHL Breakaway** sfrutta il rumble pack, cosa che renderà ancora più emozionante l'azione, ad esempio quando il vostro portatore di disco viene investito da una banda di terzini assetati di sangue. Altro fattore da non trascurare è che si può giocare fino a un massimo di quattro amici, sia tutti nella stessa formazione sia divisi come volete fra le due compagini in campo. Non dobbiamo certo starvi a ricordare noi come questa cosa aumenti in modo esponenziale il divertimento. Si tratta di un gioco molto ben fatto, ma che manca ancora di un po' di spessore tecnico per poter avvicinare il campione assoluto del genere: **NHL** di Electronic Arts per Playstation. E' comunque il miglior gioco di hockey attualmente disponibile per Nintendo 64 e questo vi basti!

Puck

SI RINGRAZIA
GAME START
PER LA CARTUCCIA

Con un po' di pratica riuscirete ad eseguire azione di alto tasso tecnico

L'hockey si conferma uno degli sport più rappresentati nel mondo dei videogiochi e anche ora che la stagione agonistica nordamericana (quella che in fondo fa da traino a tutto il settore) volge al termine, continuano ad uscire simulazioni di questo sport. NHL Breakaway per Nintendo 64 colpisce favorevolmente fin dalla prima partita. Una volta tanto ci troviamo davanti a un gioco che non solo è intuitivo e immediato ma che sa graduare ottimamente il livello di difficoltà e complessità per garantire grande divertimento anche ai giocatori più esperti. Anche la grafica non è malaccio, nonostante rimanga costante la sensazione che i programmatori avrebbero potuto fare qualcosa di più. NHL Breakaway arriva alla fine della stagione ma grazie alle sue qualità, promette di assicurarvi la vostra razione di ghiaccio bollente anche nella stagione estiva.

PAGELLA

GRAFICA	87
SONORO	83
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	86
GLOBALE	87

Un mega abbonamento con un mega sconto del 25%

ABBONARSI CONVIE

1 Il prezzo bloccato e la certezza di non perdere nessun numero della rivista. L'Editore si impegna, infatti, a rispedire i numeri che per qualsiasi motivo non dovessi ricevere.

2 Lo speciale sconto del **25%** se stipuli subito l'abbonamento. In questo caso verserai l'importo di lire 50.000 anzichè lire ~~66.000~~ con il bollettino postale allegato.

3 L'invio mensile della rivista senza alcun aggravio per spese di spedizione.

NE SEMPRE.

4 La scelta della forma di pagamento per te più comoda tra quelle indicate nel coupon (ricorda però che la spedizione avverrà dopo aver ricevuto l'attestazione di pagamento).

Spedisci in busta chiusa a: SODIP S.p.A. - Servizio Abbonamenti - Casella Postale 7 20092 Cinisello Balsamo (MI) o inviare tramite FAX al numero 02/66030267

Sì, desidero abbonarmi a MEGA CONSOLE per un anno (11 numeri)

Nome ______ Cognome ______ Via e numero ______

CAP ______ Città ______ Prov. ______ Tel. (______) ______

Modalità di pagamento Pagherò l'importo di Lire **50.000**

☐ Con carta di credito: ◯ American Express ◯ Visa ◯ Carta Sì numero ______

titolare della carta di c. ______ scadenza della carta di c. ______ firma ______

SATURN: BURNING RANGER - ... - MEGAMAN X4 - STREET ... SPIRITS 4 ... FIGHTER'S HISTORY DYNAMITE

Burning Rangers

I pompieri hanno sempre riscosso un notevole successo nell'immaginario collettivo; basta infatti pensare agli innumerevoli film in cui gli eroi di turno dovevano riuscire a salvare decine di povere persone che rischiavano di essere abbrustolite, oppure più semplicemente ai cartoni animati ("da grande farò il pompiere" diceva sempre il simpatico draghetto Grisù) e ai fumetti (Ash della Event che, in questi ultimi mesi, ha riscosso notevole successo in America) per vedere che le imprese degli "uomini in rosso" hanno sempre attirato l'attenzione delle folle. E' facile capire il perché di tutto questo; si tratta infatti della classica sfida tra l'uomo e la natura, con il pompiere che, molto spesso in situazioni di svantaggio rispetto all'"avversario", cerca in tutti i modi di domarlo e di ristabilire la tranquillità e la pace. Anche alcuni videogiochi hanno cercato di riprodurre queste forti emozioni (un paio di titoli su Super Nes, principalmente) ma, a causa di una struttura di gioco troppo semplice non erano riusciti ad attirare l'attenzione del videogiocatore; attenzione che, invece, dovrebbe essere catalizzata da **Burning Rangers**, nuovo prodotto di Sega che promette una notevole giocabilità oltre a una realizzazione tecnica da favola. Ma chi sono i Burning Rangers e qual è la loro missione? Per scoprire questo, e altro ancora, leggete quanto segue.

WHAT'S THE STORY?

Burning Rangers è ambientato in un lontano futuro in cui sono stati fatti numerosi progressi dal punto di vista tecnologico e la vita è diversa rispetto a quella dei nostri tempi; i notevoli passi in avanti nel settore tecnologico infatti hanno alterato la struttura societaria in maniera impressionante. Computer potentissimi e robot meccanici di enormi dimensioni sono ora degli oggetti in possesso di tutta la popolazione e la loro funzione è proprio quella di cercare di rendere la vita dell'uomo comune un po' più semplice. Ma, ovviamente, con l'aumento continuo della tecnologia, anche il numero degli incidenti, disastri e malfunzionamenti ha subito un sensibile incremento, tanto che i normali mezzi di soccorso non sono più sufficienti a garantire la sicurezza degli abitanti del nostro pianeta. Per questo motivo è stata creato un nuovo gruppo d'azione, denominato "Burning Rangers" il cui compito, in caso di disastri, di occuparsi del recupero di eventuali feriti e dispersi, anche a costo della propria vita; per essere pronti a svolgere questo incarico è quindi necessaria una grande dose di coraggio, oltre a un allenamento specifico. Prima di entrare a far parte di questo esclusivo gruppo è quindi necessario superare una serie di prove, indispensabili per imparare a utilizzare al meglio tutte le tecnologie (un'armatura meccanizzata molto evoluta in primis) e a imparare tutte le azioni e i movimenti disponibili. Una volta superata questa fase, non resta che entrare nel vivo del gioco, portandosi sul luogo del primo incidente; tra fiamme, robot impazziti e costruzioni labirintiche ha inizio la prima missione. Buona fortuna: ne avrete molto bisogno!

DALLA PADELLA...

Assumendo il ruolo di Lead Phoenix oppure di Tillis (la solita protagonista femminile, ormai immancabile in qualsiasi videogioco) il compito principale del videogiocatore è quello di correre, saltare e più in generale attraversare una serie di ambientazioni futuristiche ormai distrutte da incendi o da calamità naturali di vario genere alla

Le sezioni sottomarine ricordano per diversi aspetti alcune fasi di Tomb Raider della Core, anche se globalmente il nuovo titolo Sega è certamente più spettacolare

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	AZIONE
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1

ricerca dei civili rimasti intrappolati. Da sottolineare che ognuno dei livelli presenti è di dimensioni veramente notevoli e, quindi, perdersi sarebbe veramente semplice se non ci fosse la possibilità di utilizzare una importante scoperta tecnologica che risponde al nome di Guidance Communication System; questa interessante innovazione consente al giocatore di stabilire un contatto diretto con il leader e coordinatore dei Burning Rangers, Chris Parton, che dirige le operazioni dall'esterno indicando quale direzione deve essere seguita per raggiungere il ferito successivo, oltre a fornire utilissime informazioni sulla struttura della costruzione e di tutti gli ostacoli che si devono affrontare. Soprattutto per questo motivo, giocare alla versione nipponica di Burning Rangers non è certamente un'impresa semplice visto che la notevole quantità di parlato e le varie scritte, completamente in giapponese, costringono nella maggior parte dei casi a procedere a tentativi, senza poter quindi apprezzare al meglio la struttura del gioco. Comunque, una volta giunti in una stanza in cui si trova un civile intrappolato, bisogna riuscire a raggiungerlo nel minore tempo possibile; questo vuol dire che si devono evitare ostacoli più o meno naturali (travi che sono crollate oppure pezzi di pavimento mancanti, giusto per fare due esempi piuttosto comuni) oltre a spegnere eventuali residui di incendi (che poi non sono tanto residui, viste le dimensioni di alcune fiamme!) utilizzando la "Fire Extinguisher Unit" in dotazione di ogni Burning Ranger. Questo moderno estintore è in grado di spegnere praticamente qualsiasi tipo di incendio: la potenza del getto dipende dal tempo di pressione del tasto di fuoco (come si può vedere anche durante l'allenamento, alcune fiamme possono essere spente solamente "sparando" un getto particolarmente potente). Una volta spenti eventuali incendi, il compito del Ranger non è concluso dato che non basta semplicemente avvicinarsi a un ferito per salvarlo, ma bisogna possedere un certo numero di cristalli indispensabile per attivare il teletrasporto (Scottie, ci tiri su...); questi cristalli, che appaiono dopo aver domato un incendio, sono comunque sparse lungo tutti i livelli quindi, con un'attenta ricerca, si possono raccogliere un buon numero di queste

FRITTURA MISTA

Le missioni in **Burning Rangers** non si riducono solamente alla ricerca dei civili ma, come appare evidente sin dai primi istanti di gioco, il pompiere del futuro deve essere in grado di compiere anche molte altre operazioni se vuole riuscire a portare sano e salvo a casa la pellaccia. Eccovi, come esempio, le prime due missioni che il nostro eroe deve affrontare.

PRIMA MISSIONE

La prima missione in **Burning Rangers** è abbastanza lineare e l'area di gioco è sensibilmente inferiore rispetto a quella dei livelli successivi, ma rimane comunque una fase abbastanza impressionante. Divisa in tre stage, nell'ultimo dei quali si incontra il boss di fine livello, ha la funzione di introdurre il giocatore mostrando un piccolo riassunto di ciò che lo attende nei livelli successivi. La missione ha inizio con il Ranger catapultato nel centro dell'area distrutta, con enormi esplosioni che aprono pericolosi crateri nel pavimento e con incendi che divampano in tutte le zone del livello; oltre a queste insidie bisogna poi fare attenzione ai robot impazziti, senza poi dimenticare di cercare i civili rimasti intrappolati tra le fiamme. Come già accaduto in un altro titolo realizzato dal Sonic Team, **Nights**, completare la prima missione non dovrebbe rappresentare un'impresa particolarmente ardua, visto che la funzione principale di questo stage, unitamente all'allenamento iniziale, è di permettere al giocatore di prendere la mano con il sistema di controllo. La vera sfida della prima missione, comunque, è cercare di completarla ottenendo un punteggio "A" in tutte le voci della valutazione finale.

SECONDA MISSIONE

Il livello di difficoltà aumenta di un grado in questa seconda missione, in cui il compito del Ranger è senza dubbio più complesso. Divisa infatti in cinque diverse aree di gioco, con il classico e gigantesco mostro di fine livello nell'ultima, questa missione è capace di dare del filo da torcere anche al giocatore più esperto e abile. L'inizio del livello è ambientato attraverso i tunnel sotterranei di una costruzione ormai distrutta da una serie di incidenti; il nostro eroe deve quindi cominciare a nuotare e ad attraversare tunnel alla ricerca di civili feriti, di delfini intrappolati e molto altro ancora. Non mancano poi i combattimenti con una serie di robot impazziti, oltre al gigantesco mostro a forma di piranha, pronto a tutto pur di mettere sotto i denti un boccone di carne fresca. L'unica pecca di questo livello è che alcune sezioni possono sembrare leggermente troppo complesse, probabilmente anche a causa della lingua giapponese che non rende comprensibili tutti i consigli e gli aiuti che vengono dal capo. A questo punto dovremmo parlare delle missioni successive ma, onestamente, non vogliamo rovinarvi la sorpresa...

Cercate di spegnere gli incendi ancora accesi...

...e raccogliete i cristalli che si trovano alle loro spalle

A questo punto potete anche cominciare a salvare qualche civile rimasto intrappolato...

...mentre state cercando i pannelli indispensabili per aprire alcune aree di gioco

Per terminare il livello non vi resta ora che distruggere il boss finale. Semplice eh?

preziose gemme da utilizzare in un secondo tempo, quando cioè si arriva nei pressi di un civile. Bisogna comunque fare attenzione dato che, come accadeva già in **Sonic**, un semplice contatto con il nemico "libera" tutti i cristalli che cominciano a vagare per alcuni secondi, prima di sparire, nella stanza in cui il Ranger si trova; è ovviamente possibile recuperarne alcuni, ma solitamente una percentuale elevata viene persa per sempre. E' quindi importante rimanere sempre attenti e concentrati anche perché, quelle che vi abbiamo appena descritto sono solamente alcune delle insidie e delle difficoltà che dovrete affrontare. I problemi infatti, sono appena incominciati...

...NELLA BRACE!

Come abbiamo appena terminato di dire, **Burning Rangers** non si riduce solamente a una semplice ricerca dei civili intrappolati attraverso le varie stanze, ma può contare su una struttura di gioco certamente più varia e ricca di differenti situazioni; innanzitutto può capitare spesso di dover trovare i pannelli che permettono di aprire le porte di alcune stanze, cosa non sempre automatica visto che la ricerca potrebbe anche avvenire nel buio più totale, utilizzando solamente la luce di emergenza di cui l'armatura è dotata; in diverse parti dei livelli di **BR** infatti, la corrente è stata tolta (o non arriva più) in seguito all'incidente. Non c'è comunque molto tempo per stare a pensare in che direzione muoversi e che azioni compiere, visto che un indicatore di pressione, posto nella parte destra dello schermo, continua ad aumentare con il passare del tempo; una volta giunti a livelli critici, numerose fiamme cominciano a penetrare dai lati della stanza in cui si trova il vostro pompiere e l'unica possibilità di sopravvivenza è di muoversi velocemente e cercare di uscire il più presto possibile da quella locazione. Altri ostacoli che attendono gli intrepidi pompieri del futuro sono dei robot, impazziti a causa dell'alta temperatura, pronti a eliminare tutti gli esseri viventi che si avvicinano troppo; per distruggere questi avversari meccanici è necessario un discreto numero di colpi caricati al massimo, ma la ricompensa vale certamente lo sforzo che si deve eseguire visto che ogni nemico ucciso lascia cadere una notevole quantità di cristalli. Se tutti questi avversari non bastassero poi, in corrispondenza con la fine di ogni livello bisogna affrontare anche il classico, e sempre gigantesco, nemico che si frappone tra l'eroe e il termine dello stage. Una volta eliminato anche questo avversario, appare una schermata di valutazione in stile **Nights** in cui viene evidenziato il numero di civili salvati, quello dei cristalli raccolti, il tempo impiegato e la quantità di incendi sedati; se non si riesca a raggiungere una valutazione sufficiente in queste voci, la missione è fallita e bisogna ripeterla altrimenti, beh, altrimenti l'avventura

L'ALLENAMENTO PRIMA DI TUTTO

Il sistema di controllo in **Burning Rangers** permette di eseguire praticamente qualsiasi tipo di movimento. Oltre infatti a poter camminare e correre, il Ranger può sparare un getto d'acqua di intensità variabile e, per un breve periodo di tempo, rimanere in aria grazie alla Burner Unit di cui è dotato. Ovviamente, imparare a controllare al meglio i movimenti del Ranger è fondamentale se si vogliono avere speranze di vittoria visto che, in alcune missioni, bisogna eseguire salti millimetrici, per non contare poi le innumerevoli volte in cui si devono evitare delle improvvise esplosioni; proprio per aiutare il giocatore nel controllo, prima di incominciare una partita, si deve passare attraverso una sorta di allenamento in cui vengono spiegate le funzioni dei singoli tasti e in cui si devono eseguire una serie di rapidi esercizi (spegnere degli incendi, saltare sul alcune piattaforme, raccogliere dei cristalli...) ché riproducono alcune delle situazioni che si devono poi fronteggiare nel corso del gioco vero e proprio. Peccato che, ancora una volta, la presenza del testo completamente in giapponese diminuisca l'utilità di questa fase iniziale visto che, eventuali consigli e indicazioni sono, per noi occidentali, completamente incomprensibili.

Fate attenzione alle taniche di carburante che si trovano di fronte a voi, perché stanno per esplodere!

Gli unici nemici in movimento che si possono incontrare nel primo livello di Burning Rangers sono dei giganteschi robot

continua, con una nuova e sempre più pericolosa missione!

LA CLASSE NON E' ACQUA

Il mitico Sonic Team ha svolto senza dubbio un gran lavoro, e questo fatto è evidente sin dalla presentazione; appena accesa la console infatti si può ammirare un vero e proprio cartone animato che illustra la trama del gioco, mostrando anche tutti i protagonisti e i personaggi che si possono incontrare nel corso di una partita; peccato quindi che, a causa della lingua, sia completamente impossibile capire quanto viene detto (speriamo solo che, nella versione europea e americana, questa introduzione non venga tolta o ridotta...). Una volta iniziata la partita, non si può poi non notare che, seppure non priva di qualche difetto, la realizzazione tecnica è certamente di ottimo livello. Il Ranger si muove all'interno degli ambienti tridimensionali con fluidità è precisione e, la possibilità di cambiare l'inquadratura, ruotandola praticamente in qualsiasi direzione (un po' come accadeva in **Super Mario 64**) permette di avere sempre una visuale completa di quanto è presente e di ciò che sta accadendo all'interno di una stanza. Non c'è però molto tempo per fermarsi ad ammirare le ambientazioni visto che le azioni da compiere sono veramente numerose e che, rimanendo fermi per troppo tempo, si rischia di finire nel bel mezzo di un incendio. Proprio le fiamme sono tra i particolari grafici che ci hanno maggiormente colpiti visto che gli effetti di luce e di trasparenza presenti raggiungono livelli mai visti sino ad ora sulla console di casa Sega. L'unica pecca da sottolineare a livello grafico è la perdita di qualche poligono quando l'inquadratura si sta muovendo attraverso la stanza, ma si tratta comunque di un problema secondario e che non crea particolari problemi durante l'azione. Se graficamente quindi il risultato ottenuto dai programmatori è di ottimo livello, discorso analogo può essere fatto anche per il sonoro; oltre ad alcune musiche, di fattura apprezzabile, durante tutta la partita si possono sentire i rumori dei passi oltre alle invocazioni d'aiuto e al crepitio delle fiamme. Fortunatamente poi, **Burning Rangers** oltre a essere bello da vedere è anche divertente da giocare; i livelli sono realizzati con estrema cura e le situazioni di gioco costringono, oltre ad agire velocemente, anche a pensare alle azioni che si devono compiere. Ancora una volta il Sonic Team è riuscito a regalarci un titolo grandioso, capace di mostrare le notevoli capacità della console di casa Sega; se si vuole godere appieno di **Burning Rangers**, probabilmente è meglio aspettare l'uscita della versione europea o americana ma, anche con quella giapponese, recensita in queste pagine, il divertimento è assicurato.

End

SI RINGRAZIA MICROMEDIA PER IL CD

***Burning Rangers* è un gran titolo che, se ce ne fosse ancora bisogno, mostra al meglio le notevoli potenzialità del Saturn. Il nuovo prodotto del Sonic Team infatti, oltre a una struttura di gioco di ottimo livello, in grado di divertire tutti gli amanti dei titoli d'azione, può contare anche su una realizzazione tecnica di primissimo livello. Ogni stage infatti è stato curato nei minimi dettagli e, se escludiamo la perdita di qualche poligono quando lo schermo sta ruotando e la presenza di qualche leggero rallentamento nelle situazioni più caotiche, ci troviamo di fronte a un titolo praticamente perfetto graficamente. Le animazioni del Ranger infatti sono di pregevole fattura così come gli effetti di luce e di trasparenza, che solitamente creano diversi problemi al Saturn. Inutile quindi dire che *Burning Rangers* merita certamente di essere acquistato dai possessori di Saturn; peccato solo che la lingua giapponese non permetta di godere appieno dei suggerimenti e dei consigli che vengono dati durante la missione, fatto che in alcune situazioni rende il gioco più difficile di quanto è veramente.**

PAGELLA

GRAFICA	93
SONORO	91
GIOCABILITÀ	91
LONGEVITÀ	92
GLOBALE	92

J-League Perfect Striker

Nella maggior parte dei casi, quando un titolo viene convertito da una console a un'altra, le differenze non sono particolarmente evidenti e riguardano quasi sempre l'aspetto estetico; spesso infatti, nella trasposizione da una macchina a un'altra, alcuni particolari vengono persi oppure, sfruttando le conoscenze acquisite dai programmatori, vengono aggiunte novità e migliorie a livello grafico. Sono invece rari i casi in cui due giochi prodotti dalla stessa casa per due diverse console si rivelino completamente differenti, sia per quanto riguarda la realizzazione tecnica che per quanto concerne la struttura di gioco; è questo il caso di **J-League Perfect Striker** di Konami che, nelle edizioni per Nintendo 64 e per Saturn (senza poi considerare anche quella per Playstation...) non solo può contare su notevoli cambiamenti a livello grafico ma anche su una struttura completamente diversa. E' quindi immaginabile che alla casa giapponese abbiano affidato la programmazione dei titoli calcistici a diversi team di sviluppatori, ottenendo però dei risultati non sempre positivi; chi infatti si attendeva una conversione perfetta, almeno nel replicare la notevole giocabilità della versione per la console di casa Nintendo (o anche quella della Playstation...) rimarrà infatti notevolmente deluso da questa prima incarnazione su Saturn della serie calcistica più popolare del momento.

PALLA AL CENTRO

Già esaminando le opzioni presenti in **J-League Perfect Striker** si possono notare alcune differenze rispetto alla versione originale per Nintendo 64; non è infatti presente, per esempio, la modalità di gioco "Scenario", che consentiva di prendere parte a spezzoni di partite storiche in cui bisognava riuscire a vincere partendo da situazioni particolarmente complesse, mentre è stata inserita una opzione che consente di allenarsi in diverse fasi di gioco. Si tratta della solita gara sul controllo palla, sul tiro e sul passaggio in cui bisogna riuscire a passare la palla a tutti i compagni in campo nel minor tempo possibile, segnare su calcio piazzato e da calcio d'angolo, esibirsi in un veloce slalom tra i birilli oppure, controllando due giocatori contro un intero team avversario, evitare di subire goal; al termine di ogni prova, un punteggio e un commento evidenziano i risultati. Per il resto invece, le opzioni a disposizione sono abbastanza classiche visto che, oltre a poter creare dal nulla il proprio team, si può prendere parte a una partita amichevole, a un torneo, alla J-League oppure a uno Shoot-out; nessuna novità particolare quindi ma, onestamente, questo fatto non può essere considerato un difetto particolarmente grave visto che non è semplice riuscire a inserire qualche trovata originale in un gioco del genere (in fondo il calcio è sempre il calcio, non si possono certo aggiungere power-up e potenziamenti vari... o forse si?). I veri problemi del gioco Konami non riguardano quindi le modalità di gioco messe a disposizione dai programmatori, ma più che altro la struttura di gioco vera e propria; infatti, appena iniziata una partita non si può fare a meno di notare che i giocatori in campo non si comportano in maniera particolarmente realistica, che il numero delle giocate disponibili è abbastanza limitato e che anche la realizzazione tecnica non è certamente impeccabile. Della grafica e del sonoro parleremo in seguito, mentre ora cominciamo a esaminare attentamente quali sono i problemi a livello strutturale; innanzitutto, rispetto alle precedenti versioni, in cui si potevano anche costruire azioni manovrate ricche di passaggi filtranti, uno-due e colpi di tacco, in **J-League** per Saturn, almeno al livello di difficoltà easy e normal, basta semplicemente prendere la palla e continuare a correre da una parte all'altra del campo, senza che per questo si rischi di perdere la palla in un contrasto (solamente all'interno dell'area di rigore avversaria bisogna fare un po' di attenzione). Addirittura demenziale in alcuni casi è il comportamento dei portieri che sembrano legati alla porta con una

Dopo aver segnato un gol, il solito replay mostra l'azione da una diversa angolazione

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	KONAMI
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-4

In questa immagine potete ammirare l'inquadratura "classica"...

catena invisibile; le uscite degli estremi difensori infatti sono una vera e propria rarità, tanto che si può attraversare tranquillamente tutto lo specchio della porta, all'altezza dell'area piccola, senza per questo rischiare di subire l'intervento dell'estremo difensore. Da sottolineare poi che, come comunque accade nella maggior parte delle simulazioni calcistiche, sono presenti alcuni schemi che consentono di segnare praticamente in ogni azione e, vista la scarsa resistenza degli avversari, è veramente facile mettere in atto tutte queste tecniche. Non particolarmente positivo è poi il giudizio per quanto riguarda il sistema di controllo, abbastanza limitato e che non consente di eseguire alcune giocate (uno-due e passaggio lanciato, giusto per fare un paio di esempi...) presenti negli altri titoli calcistici targati Konami; è vero che in attacco, oltre al classico passaggio rasoterra, al cross e al tiro si possono eseguire, in particolari situazioni, tuffi e girate volanti, oltre al giochetto "alla Ardiles" (vedi "Fuga per la Vittoria"); in difesa si possono eseguire scivolate e trattenere l'avversario, ma in generala possiamo tranquillamente affermare che sia quantitativamente che qualitativamente, le azioni presenti sono piuttosto limitate. Non impeccabile infine anche la sezione tattica che, se da un lato consente di selezionare lo schema di gioco, la tattica e altro ancora, non vede poi rispecchiate sul campo, in maniera chiara ed evidente, le scelte fatte. Prima di passare ad esaminare la realizzazione tecnica non ci rimane da aggiungere, particolare che ci eravamo dimenticati di sottolineare all'inizio della recensione, che **J-League Perfect Striker** è una licenza ufficiale della lega professionistica giapponese e che, quindi, tutte le formazione e tutti i terreni di gioco presenti rispecchiano, in maniera più o meno fedeli, quelli reali.

AUTOGOL

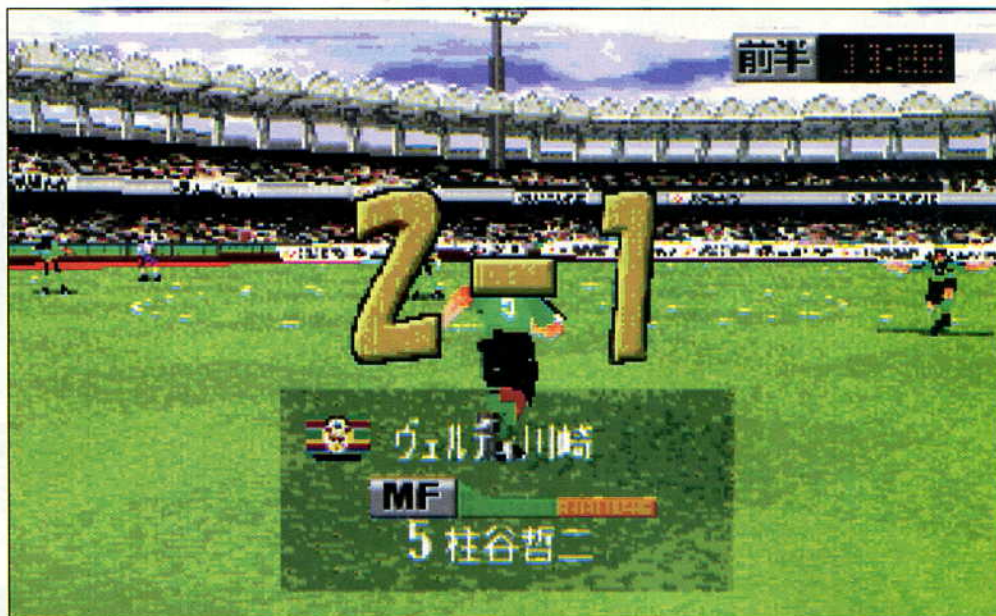
Dopo aver esaminato tutte le caratteristiche, i pregi e i difetti della struttura di gioco, non resta che esaminare la realizzazione tecnica per vedere se,

La sezione dei rigori non offre nessuna novità rispetto ai classici canoni del genere

Nella sezione Training è possibile allenarsi in diversi aspetti del gioco quali punizioni, calci d'angolo e controllo di palla

...mentre in questa potete vedere quella in stile "Formation Soccer"

Anche con questa inquadratura, più ravvicinata, segnare un gol è comunque un'impresa abbastanza semplice

almeno in questo aspetto, i programmatori sono riusciti a sfruttare al meglio le potenzialità del Saturn. Purtroppo, anche in questo campo siamo rimasti abbastanza delusi visto che, sia la qualità delle animazioni che la definizione degli sprite non ci hanno pienamente convinti; non sono stati poi ben realizzati i fondali che riproducono i vari stadi nipponici perché, se nella presentazione sono visibili alcune perdite di poligoni, fastidiose, ma comunque sopportabili, durante la partita vera e propria, ai lati del campo si vedono solamente delle distese verdi e non le gradinate e le tribune dello stadio. Notevole invece è la velocità di gioco; i calciatori infatti, soprattutto utilizzando il tasto per correre, si muovono con incredibile rapidità, tanto che è possibile correre da una parte all'altra del campo in pochi secondi. Questo fatto, ovviamente, non è certamente positivo visto che, oltre a non essere molto realistico, consente di lanciarsi in lunghe volate solitarie, senza dover eseguire passaggi o azioni manovrate. La principale novità che riguarda la versione Saturn di **J-League Perfect Striker** riguarda quindi la presenza di una nuova visuale che si differenzia completamente da quelle viste nelle precedenti edizioni realizzate per altre console; oltre infatti alla classica inquadratura laterale (che poi, a sua volta, ha tre varianti, vicina, media e lontana) è stata inserita una nuova visuale da dietro la porta, in stile **Formation Soccer** (un vecchio titolo realizzato per PC Engine, e poi praticamente per qualsiasi console, dalla Hudson Soft). Nulla di particolarmente originale o innovativo quindi, ma in un titolo di fattura non eccelsa questa opzione diventa una delle possibilità di maggior interesse. Per quanto riguarda infine gli effetti sonori, i programmatori hanno deciso di utilizzare un approccio abbastanza classico e, nel corso della partita la solita telecronaca commenta le azioni e le giocate in campo. Il nostro giudizio su **J-League Perfect Striker** non può quindi essere positivo e, per tutti gli appassionati di questo sport possessori di Saturn, è ancora consigliabile dirigere le proprie attenzioni verso il datato, ma sempre divertente, **Victory Goal '97**.

SI RINGRAZIA
YOU TOO
PER IL CD

Konami è certamente una software house strana; questa casa giapponese è infatti riuscita nella non semplice impresa di realizzare per tre console (Saturn, Nintendo 64 e Playstation), tre simulazioni calcistiche completamente differenti, non soltanto per l'aspetto estetico ma anche per quello che riguarda la struttura di gioco. Bisogna anche aggiungere che, purtroppo, se le versioni per le console Sony e Nintendo, seppure diverse, sono di buonissima fattura (leggermente superiore quella per Nintendo 64), l'edizione per Saturn mostra lacune proprio negli aspetti che avevano reso Perfect Striker uno dei titoli calcistici migliori disponibili sul mercato e uno dei prodotti più attesi da tutti i possessori di Saturn. Proprio la struttura di gioco è carente e manca totalmente di realismo; le azioni a disposizioni sono infatti abbastanza limitate e, nella peggiore tradizione del genere, segnare gol a grappoli utilizzando sempre la stessa tecnica (in questo caso, tra l'altro, non è neanche necessario eseguire passaggi, visto che è sufficiente dirigersi a tutta velocità verso la porta) è fin troppo facile. Se a tutto questa aggiungiamo anche una realizzazione tecnica di fattura non particolarmente elevata direi che abbiamo un quadro della situazioni non certamente positivo; è quindi probabile che Konami abbia affidato la realizzazione di questo titolo a un team di sviluppatori non particolarmente esperto (sia di Saturn che di calcio, il massimo della disgrazia), ottenendo come unico risultato un prodotto di fattura

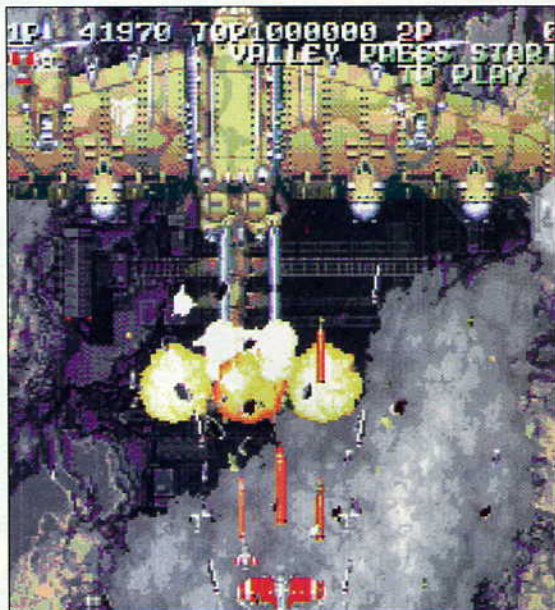
Battle Garegga

Ma chi l'ha detto che gli sparatutto sono morti? Di certo non noi di Mega Console, visto che negli ultimi mesi vi abbiamo offerto una panoramica pressoché totale sulla massiccia produzione di questo genere di titoli per Saturn. Sembra infatti che il mercato giapponese, quello che sicuramente sul fronte saturniano si dimostra ancora attivo, sia avido di shoot 'em up ed ecco che quindi molte software house sono andate a convertire i coin-op a loro disposizione. Nel caso di **Battle Garegga** la situazione è sempre la stessa: la Terra è minacciata da un'ondata di nemici intenti a radere tutto al suolo e voi siete l'unico in grado di salvare il genere umano. Questo sparatutto presenta comunque alcuni spunti che, anche se non si possono proprio definire originalissimi, sono sicuramente interessanti. Prima di tutto avete a vostra disposizione quattro velivoli diversi che si differenziano in modo sostanziale sia per gli armamenti ordinari di cui dispongono sia per le armi speciali. Queste ultime meritano una menzione perché mentre nella maggior parte dei giochi si ha un numero limitato di colpi a disposizione della medesima intensità, qui, raccogliendo i classici power-up, avrete la possibilità di variarne la potenza. Se li sparate di frequente ne avrete di più ma meno incisivi, se aspettate e fate una buona scorta potrete vantare una considerevole potenza di fuoco. Immancabili i guardiani di fine livello, enormi e dalla devastante potenza, anche se in questo i programmatori sono stati abbastanza privi di fantasia e ci hanno fornito il solito campionario di gigantesche macchine da guerra. Classico problema di questo genere di conversioni è l'inquadratura, in quanto gli sparatutto in genere usano in sala giochi lo schermo ribaltato in verticale. Come far stare quindi tutto all'interno dei vostri televisori? Come al solito le opzioni a vostra disposizione sono molte. Scartata la scelta di una riduzione in scala che consentisse di riprodurre l'intera area di gioco (ma che prevedeva ampie bande laterali inutilizzate), i programmatori hanno optato per quattro soluzione più o meno tutte accettabili. La prima, ideale per i veri drogati del genere, è quella di girare il televisore su un lato ottenendo il vero effetto da sala giochi. Passando a possibilità più facilmente attuabili ecco che si è deciso di lasciare ancora l'inquadratura sul lato lungo dello schermo ma di ruotare i comandi, in modo che **Battle Garegga** diventi una sorta di sparatutto a scorrimento orizzontale. Si passa poi ad altre due soluzioni che lasciano il televisore/monitor nella sua posizione naturale. La prima prevede uno scrolling verticale per consentire di utilizzare tutta l'area di gioco, la seconda invece trancia le zone non visualizzabili sullo schermo riducendo il campo visivo a una sorta di quadrato. Sicuramente quella dello scorrimento orizzontale e quella della sezione tagliata si rivelano le più comode ma in genere tutte sono piuttosto ben riuscite. Negli ultimi tempi per i patiti di sparatutto è una vera pacchia, e **Battle Garegga** va a inserirsi a pieno titolo nel gruppo dei migliori del genere. Il migliore? Ancora **Thunderforce V**.

Puck

SI RINGRAZIA YOU TOO PER IL CD

SCHEDA GLOBALE 82

CASA PRODUTTRICE	ELECTRONIC ARTS
GENERE	SPARATUTTO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-2

Fortunatamente l'alta quantità di sparatutto che stanno uscendo in questo periodo per Saturn è generalmente accompagnata da una buona qualità. Pochi infatti gli esempi decisamente negativi e Battle Garegga non è fra questi. Pur non vantando una grande originalità (ma quanti giochi di questo tipo possono vantarla?) è sicuramente molto ben fatto. La varietà di schemi e situazioni in cui verrete catapultati è ragguardevole e anche la realizzazione tecnica è all'altezza. Il numero di oggetti contemporaneamente sullo schermo può essere decisamente elevato senza che la fluidità ne risenta. La grafica è generalmente curata anche se ogni tanto qualche contatto fra sprite non convince completamente: in pratica passerete indenni in mezzo a sciami di colpi mentre capita, raramente, di venire distrutti da proiettili che si pensava di evitare. Battle Garegga non ha nulla da invidiare ai suoi diretti rivali e può tranquillamente proporsi come una valida alternativa a titoli più blasonati.

Power Drift

Sega torna alla carica con la sua collezione di successi del passato. Rovistando in soffitta nello scatolone delle cose vecchie questa volta hanno tirato fuori **Power Drift**. Per i giovincelli che non lo conoscessero, si tratta di un gioco di guida, originariamente nato come coin-op, che vi vede impersonare una serie d'improbabili e alquanto maleducati piloti che non sapendo molto di educazione civica, sottolineano la soddisfazione per un sorpasso ben riuscito sbeffeggiando in modo anche scurrile gli avversari. In totale sono ben dodici gli zoticoni fra cui potrete scegliere, ma oltre alla differenziazione grafica non incideranno in altro modo sullo svolgersi del gioco. I percorsi su cui vi troverete a cimentarvi sono cinque e più che per le qualità del tracciato, che finisce sempre per sembrare un otto o un ovale, sono caratterizzati per l'ambientazione esterna. Si passa dai canyon alle grandi città ma per accorgervene dovrete sforzarvi di guardare lo sfondo! La grafica è naturalmente bitmap, che era lo standard negli anni ottanta, e questo incide pesantemente sulla qualità dei fondali. Vanto tecnologico, ai tempi, di questo titolo era la presenza di ponti che consentivano di creare dislivelli all'interno dei vari circuiti. Il sistema usato per ottenerli era abbastanza cervellotico: si prendevano tanti elementi grafici e li si affiancava come tanti tronchi legati assieme, che era appunto la sensazione che si provava quando ci si passava sopra. Ai tempi era una cosa intelligente, oggi è solo esilarante. **Power Drift** usa un motore molto simile a quello di **Afterburner** e la somiglianza non sfuggirà ai più attenti di voi, che troveranno punti in comune fin dalla schermata dei titoli. Vanto tecnologico, ai tempi, di questo titolo erano i dislivelli delle varie piste, ottenuti affiancando elementi grafici su cui si facevano transitare i concorrenti.
Come se i programmatori avessero fatto dei ponti legando tanti tronchi fra loro. Quando uscì nelle sale, era una trovata abbastanza interessante, oggi fa veramente ridere.
La fluidità comunque è abbastanza buona anche se neppure minimamente paragonabile a quanto siamo abituati a vedere oggi. Qui sta il punto: **Power Drift**, ancor meno di altri titoli che abbiamo visto in passato, è incapace di risultare ancora interessante per un giocatore che non sia spinto dall'amore passato verso questo titolo. La giocabilità è decisamente bassa e l'ostinazione dei programmatori di riproporre esattamente l'originale senza alcuna modifica mina pesantemente le possibilità di successo del gioco. Sarebbero bastati pochi particolari per sollevare un filo la situazione, come ad esempio l'inserimento dello split screen. Un applauso ai programmatori Sega che hanno prodotto una conversione perfetta in ogni particolare ma noi... cosa ce ne facciamo? Le produzioni "nostalgiche" a mio avviso avrebbero bisogno di almeno un gruppo di giochi, uno singolo è un po' poco per accontentare il popolo saturniano...

Puck

SI RINGRAZIA MICROMEDIA PER IL CD

SCHEDA GLOBALE 45

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	CORSA
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1

Ci si può ritrovare a recensire una conversione perfetta ed essere costretti ad affibbiargli una valutazione decisamente insufficiente? Certo se il gioco in questione appartiene ai lontani anni ottanta! Questa versione di **Power Drift** è praticamente uguale all'originale per sala giochi, ma ci si sarebbe dovuti stupire del contrario viste le potenzialità delle console attualmente sul mercato. Il peso degli anni si sente sia dal punto di vista della grafica che soprattutto della giocabilità, che non può minimamente reggere il confronto con gli attuali standard di mercato. Per i nostalgici questo gioco di guida mantiene ancora parte del fascino passata ma non troverete nessuno disposto a passarci più di un pomeriggio.

NHL '98

Il triste momento è giunto. Dopo tanti anni di onorato servizio Electronic Arts lascia definitivamente il mercato del Saturn e lo fa con questa versione 98 della sua simulazione hockeystica. Premettiamo subito che non si tratta del classico "canto del cigno" con cui la famosa software house esce in bellezza ma di un titolo piuttosto mediocre che dimostra un disimpegno incominciato ben prima dell'abbandono ufficiale. Le versioni per Playstation e PC di questa fortunata saga hockeystica sono sicuramente tra i più brillanti esempi di simulazioni sportive che ci sia mai capitato di vedere. Grafica spettacolare, azione coinvolgente, insomma tutto quello che vorreste vedere in un videogioco. Nel nostro caso invece la conversione Saturn è stata lasciata in coda ai lavori e si è cercato più che altro di trasportare il lavoro fatto altrove senza concentrarsi particolarmente per produrre qualcosa di "dedicato" e che ne sfruttasse appieno le potenzialità.

UN GIOCO VERAMENTE SCATTANTE!

Incominciando il nostro esame dall'aspetto grafico troviamo subito delle grossolane pecche che dimostrano come non solo **NHL '98** non possa reggere il passo con i suoi diretti concorrenti odierni ma con ciò che la stessa Electronic Arts in passato ci aveva proposto. I giocatori infatti sono piuttosto mal definiti, con un texture decisamente di bassa risoluzione e degli effetti di luce scarsi. La situazione peggiora passando dall'esame statico a quello dinamico. Le animazioni infatti sono esilaranti nella loro bruttezza e il numero di frame al secondo è così basso da rendere il gioco quasi fastidioso da vedere. Naturalmente i difetti grafici non rimangono fini a se stessi ma finiscono con l'influenzare in modo fortemente negativo anche la giocabilità. Il risultato è che risulta praticamente impossibile riuscire a costruire delle azioni manovrate e anche il semplice controllo del giocatore è un'operazione non certo agevole. Può sembrare una cosa da poco ma con animazioni così scattose è difficile prendere il tempo giusto per passaggi, tiri e cariche. In questo modo spesso vi troverete a schiacciare a caso sperando che, anticipando un po' le mosse, le cose vi vadano bene. In linea teorica sarebbe possibile, grazie all'apposito adattatore, giocare fino in otto ma c'è da chiedersi dove troverete altri sette sfegatati fans di questo sport disposti a soprassedere a tante e tali pecche solo per poter giocare tutti contemporaneamente. Le visuali a vostra disposizione sono le solite che siamo ormai abituati a trovare non solo nei giochi di hockey ma in tutte le simulazioni sportive. Potrete quindi scegliere la distanza della camera dai giocatori e se preferite godere di uno scrolling verticale, orizzontale, obliquo o una delle molte altre possibilità che **NHL '98** vi offre. Tecnicamente l'unico lato fortemente

Le scazzottate sono una componente fondamentale dell'hockey: in altre edizioni di NHL erano state addirittura censurate!

Che tristezza vedere Electronic Arts abbandonare così mestamente il mercato del Saturn

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ELECTRONIC ARTS
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-8

positivo è il sonoro ma è anche facile capirne il perché: si tratta dell'aspetto che procura minori difficoltà nel momento in cui viene convertito da una piattaforma all'altra. Ecco che quindi i programmatori non hanno fatto altro che prendere il sonoro digitalizzato delle versioni Playstation e PC (davvero molto bello e coinvolgente), schiaffarlo sul CD del Saturn e il gioco è stato fatto.

CONSOLIAMOCI CON LE STATISTICHE DI GRETZKY

Come al solito ci sono una valanga di dati e statistiche sui giocatori e sulle squadre della NHL e potrete intraprendere una varietà più che discreta di competizioni. Mentre in passato questi erano fattori complementari che concorrevano a migliorare una situazione già buona, oggi non sono altro che palliativi, pochi tocchi buoni che si perdono nella valanga di mediocrità che i programmatori hanno riversato nei chip del Saturn. Di recente per Saturn è uscito anche **NHL All Star Hockey 98** di Sega Sports e teoricamente sarebbe inutile chiedersi quale sia il migliore. Peccato che anche quel titolo non brilli certo per le sue qualità e solo in forza di un'azione un filo più fluida e coinvolgente riesca a prevalere sul "campione" di Electronic Arts. Cari amici possessori di Saturn, sul fronte sportivo non siamo ancora alla canna del gas ma poco ci manca.

Puck

La console Sega è in grado di far girare simulazioni decisamente più belle di questa...

I giocatori più che scivolare sul ghiaccio avanzano come automi...

Electronic Arts lascia il Saturn con un titolo la cui valutazione supera di poco la sufficienza. In passato questa software house ci aveva regalato alcune delle cose più belle per la console Sega, ma la triste conclusione di tutto ciò è che il periodo delle vacche grasse è alle spalle. La grafica segna un passo indietro rispetto agli standard a cui eravamo abituati e la pochezza sia delle texture che degli effetti di luce è superata solo (in senso negativo) dal bassissimo frame rate che genera animazioni scattose e mediocri. Anche sulla giocabilità non c'è molto da stare allegri perché i gravi difetti già accennati rendono quasi impossibile un'azione divertente. In quest'ottica poco contano le squadre aggiornate e la varietà di competizioni a vostra disposizione. Unica nota davvero positiva il sonoro, molto realistico ed accattivante, unica cosa convertita in modo dignitoso dalle altre versioni di NHL '98. Addio Electronic Arts (e EA Sports), se anche ci avessi evitato questo strazio non ci saremmo offesi.

PAGELLA

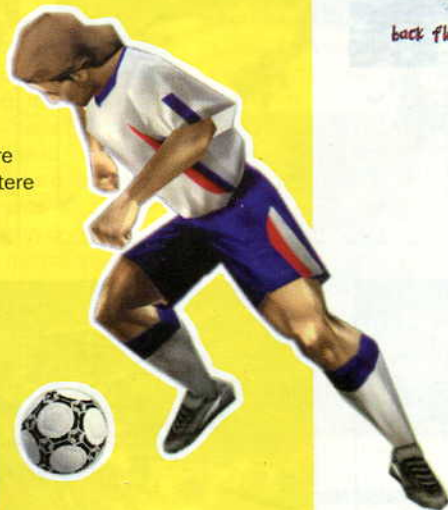
GRAFICA	60
SONORO	90
GIOCABILITÀ	55
LONGEVITÀ	65
GLOBALE	62

MEGA trix

Benvenuti (o tornati) alla rubrica dei trucchi, lo spazio più utile dopo quello per il parcheggio dell'auto. A Milano, almeno. La nostra consegna, tanto per cambiare, è la stessa di sempre: aiutare in vari modi quei lettori che dal loro gioco traggono solo sofferenze senza fine. E come al solito ce n'è per tutti: Nintendisti e Seghiani, piattaformisti e picchiaduristi, repubblicani e democratici, nordisti e sudisti, cani e porci... insomma, avete afferrato il concetto. Siamo tutti nella stessa barca, quindi... beh, vediamo di restare seduti perché siamo così tanti che potremmo farla rovesciare solo alzando un alluce.

FIFA 98
NINTENDO 64

Bizzarrie a Bizzeffe

I codici proposti qui di seguito vanno attivati richiamando la schermata del «Player Edit», selezionando la squadra appropriata e cambiando il nome a un giocatore qualsiasi. Se l'operazione è stata eseguita correttamente, il giocatore esulterà. Ah, un'ultima cosa: tutte le lettere che compongono il nome del giocatore devono essere in maiuscolo.

TRUCCO	SQUADRA	NUOVO NOME DEL GIOCATORE
Giocatori Fantasma	Slovacchia	LASKO
Giocatori Miniaturizzati Più Veloci	Vancouver	KERRY
Coppa del Mondo - 1° Round	Vancouver	ANATOLI
Coppa del Mondo - 2° Round	Giappone	YUJI
Punti dei parametri illimitati	Vancouver	DAVE
Nuovo commento #1	Tottenham	DESMOND
Nuovo commento #2	Iraq	OMAR
Pareti Invisibili	Galles	WARREN
Mosse Buffe	Inghilterra	JASON
La strumpallazza!	Canada	KIERAN
Scivolata=fallo	Los Angeles	OSCAR
Patata bollente #1	Repubblica dell'Irlanda	SPUD
Patata bollente #2	Malesia	CHRIS
Niente Stadio e Gioco Accelerato	Qualsiasi	CATCH22
Calciatori Invisibili	Sheffield Wednesday	WAYNE
Selezione Stadio a Schermo Pieno (Campionato/Coppa del Mondo)	Vancouver	MARGE
Grafica a Matita	Canada	MARC
Radar "Arcobaleno"	Corea del Sud	ORILEY
Palla Invisibile	Vancouver	JAYE
Inquadratura Australiana #1	Vancouver	GAIVAN o TED
Inquadratura Australiana #2	Australia	NWODEDISPU

STEEP SLOPE SLIDERS
SATURN

Sottogioco Segreto

Prima di usare questo trucco dovete aver conquistato i primi otto snowboarders e completato un percorso con ciascuno di essi. I giocatori dilettanti faranno meglio ad allenarsi molto seriamente, altrimenti non potranno cimentarsi nello sparatutto nascosto.

Dopo aver ottenuto e impiegato in gara i quattro atleti supplementari, tenete premuti insieme i tasti L, R, X, Y, Z, B e C nella schermata con la scritta «Press Start». Senza mollare la presa su tutti questi tasti, premete poi lo Start con qualsiasi dito sia rimasto libero (il naso andrà benissimo). Quindi, tenendo premuto tutto 'sto popo' di pulsanti, selezionate il menù delle opzioni mediante la pressione del tasto A. Fatto ciò, evidenziate «Exit» e premete di nuovo il tasto A. Dovreste così vedere apparire (finalmente!) il titolo di questo gioco nel gioco, cioè a dire Steep Slope Shooters!

DUKE NUKEM
SATURN

Quei Furboni dei Lobotomy...

Lo stratagemma escogitato dai tipi di Lobotomy per far sì che la gente acquistasse sia Duke Nukem che Quake (rendere lo stupendo sottogioco multi-player Death Tank accessibile solo a coloro che dispongono di ambedue i titoli) è stata una gran bella idea... fino ad ora! Già, perché un modo per accedere a Death Tank avendo in possesso solo Duke Nukem esiste, e noi ve lo sveliamo!

Accesso al Fottuto Death Tank!

Avviate una nuova partita (su qualsiasi livello di difficoltà) e distruggete ogni singolo gabinetto e orinatoio mentre vi addentrate nel gioco. E' un'operazione assai faticosa, ma vale la pena di eseguirla in quanto Death Tank è, come ormai tutti sapranno, un gioco multiplayer davvero ottimo.

MECH WARRIOR 2
SATURN

Password

Voi guerrieri robotici consumati da un senso di frustrazione potete porre fine alle vostre sofferenze mettendo in funzione questi sfiziosissimi codici. Ognuno di essi va immesso nella schermata delle password, ovviamente.

Accesso a tutte le missioni - T<XO/AXA<=
Armi supplementari - T#XO/AX<<<
Sfiatatoi supplementari - #XXO/A4>Y+
Velocità continua - #AXO/A4YYA
Invincibilità - ##XO/A><UZ
Munizioni illimitate - TOXO/AX>TU
Nessun limite di peso - #OXO/A>>O/
Razzi per i salti - #YXO/A>YOL

COMMAND & CONQUER
SATURN

C'est la Guerre...

Guerrafondai virtuali, ecco i trucchi che stavate aspettando! Sappiamo quanto ci tenevate ad averli, ma non ringraziateci: piuttosto, prometteteci che penserete a noi quando, grazie a questi codici, ammazzerete più gente del solito...

BOMBA NUCLEARE
Cominciamo bene! Per avere accesso all'imponente arsenale nucleare senza dover chiedere il permesso al Pentagono, premete A, B, C, L, GIU', R, SU, L, GIU', R, SU, A.

CANNONE IONICO
Premete A, B, C, L, GIU', R, SU, L, GIU', R, SU, B per seminare morte e distruzione in un tripudio di ioni.

ATTACCO AEREO
Nulla è più devastante di un attacco aereo ben eseguito. Premete A, B, C, L, GIU', R, SU, L, GIU', R, SU, C per esserne testimoni.

LASER DELL'ORCA
Per prima cosa dovete costruire un'Orca, quindi dovete premere X, Y, Z, R, GIU', L, SU, R, GIU', L, SU, X.

SOLDI FACILI
No, non si tratta di una descrizione sintetica del nostro mestiere, ma di un codice che vale la bellezza di 5000 dollari. Per incassare questa gratifica premete R, L, A, B, C, Z, Y, X, R, L.

MAPPA A NUDO
Premete SU, GIU', R, L, A, SU, GIU', R, L, A per visualizzare la mappa dell'area nella sua totalità. Non sarà una cosa divertente, ma è comunque utile.

LABORATORIO DI ARMI CHIMICHE
Premete C, R, A, Z, Y, B, SU, B, B, A e potrete disporre di un laboratorio chimico nel quale creare dei Visceroids particolarmente pericolosi.

UNITA' SUPPLEMENTARI
Dopo aver eretto una centrale elettrica e una caserma premete Y, A, B, B, A, GIU', A, B, B, A, GIU', SU, così potrete ingigantire la vostra potenza.

TOP GEAR RALLY
NINTENDO 64

Nuova Scorciatoia

Nel tracciato della giungla, subito dopo la curva a destra che conduce alla prima scorciatoia nella caverna, c'è un secondo tunnel: imboccandolo potrete togliere SETTE secondi dal vostro tempo.

TUROK: DINOSAUR HUNTER
NINTENDO 64

La Madre di Tutti i Codici

Benché Turok 2 sia ormai dietro l'angolo, molti dei lettori di Mega Console si divertono ancora ad ammazzare i Raptor del primo capitolo. Se volete scoprire subito tutto il resto del gioco o avete cancellato i vostri Memory Pak, provate a inserire il codice qui proposto: otterrete così tutte le armi che volete, l'invincibilità e la possibilità di scegliere il livello. Nel menu dei cheat di Turok inserite: NTHGTHDGDCRTDTRK.

DUKE NUKEM
NINTENDO 64

L'Eccezionale! I Trucchi Per La Versione Europea!
Ebbene sì! C'è una differenza fra i trucchi per la versione europea e quella per la versione americana: quelli per la prima, pubblicati qui di seguito per la prima volta, funzionano mentre quelli per la seconda, già proposti da innumerevoli riviste specializzate del Vecchio Continente senza accertare anzitempo che fossero efficaci anche sulla cartuccia europea, non funzionano! Beccatevi dunque 'sta montagna di trucchi D.O.C. per la versione PAL di Duke Nukem e, già che ci siete, segnatevi da qualche parte che sul prossimo numero di Mega Console troverete per questo sparatutto in 3D anche l'elusivo cheat per la Selezione del Livello!

Le Opzioni Segrete
Nel menù principale, premete SINISTRA sul pad digitale, GIU' sul pad digitale, L, L, SU sul disco direzionale, DESTRA sul pad digitale, SINISTRA sul pad digitale, SU sul pad digitale. Fatto ciò, il Cheat Menu si aggiungerà alle opzioni già disponibili.

Invincibilità
Prima accedete al Cheat Menu. Poi, sempre sul menù principale, premete R, C DESTRO, R, L, R per tre volte, SINISTRA sul pad digitale. Se l'operazione ha avuto successo, sentirete un suono frusciante. A questo punto andate al Cheat Menu per attivare o disattivare l'Invincibilità.

Inclusione ed Esclusione Dei Mostri
Prima accedete al Cheat Menu. Poi, sul menù principale, premete L, C ALTO, SINISTRA sul pad digitale, L, C BASSO, R, L, R. Un particolare effetto sonoro segnalerà la riuscita dell'operazione. Andate quindi al Cheat Menu per includere o escludere la presenza dei mostri nel gioco.

Inclusione ed Esclusione di Armi e Affini
Per avere a disposizione tutte le armi, accedete per prima cosa al Cheat Menu. Poi tornate al menù principale e premete R, C DESTRO, GIU' sul pad digitale, L, C ALTO, L, C DESTRO, L. Se la cosa ha funzionato, sentirete un orribile urlo. A questo punto attivate o disattivate l'opzione in questione nel Cheat Menu.

NFL QUARTERBACK CLUB '98
NINTENDO 64

Plasmate le Vostre Squadre
Madden e NFL QBC '98 hanno entrambi le carte in regola per finire nelle case dei fanatici di simulazioni sportive. Madden è, a dire il vero, più dotato sul piano della velocità e della giocabilità, ma sul versante dei cheat, NFL Quarterback Club '98 vince a mani basse.

Creazione di un Giocatore Migliore
Inserite tutte le informazioni riguardanti un giocatore nell'opzione «Create Player», quindi premete 'A' per passare alla schermata successiva (quella in cui dovete stabilire in quali situazioni primeggerà). Se le caratteristiche del giocatore, generate in modo casuale dal computer, non sono all'altezza dei vostri desideri, non dovete fare altro che premere 'B' per tornare alla schermata precedente, e quindi 'A' per andare nuovamente avanti. Vedrete così che le statistiche sono cambiate. A volte i numeri decrescono: se ciò accade, ripetete l'operazione finché tutte le vostre statistiche indicano un valore superiore a 550.

Gioco Accelerato
Inserite il codice WLTRPYTN nel menù dei cheat e il gioco andrà più veloce.

Giocatori Ultraveloci
Inserite il codice MCHLJNSN nel menù dei cheat. Un suono segnalerà la riuscita dell'operazione.

Down Illimitati
Per questi dovete semplicemente digitare DWNDRV nel menù dei cheat.

DIDDI KONG RACING
NINTENDO 64

I Codici: La Saga Infinita!
Gemiti di piacere — ahem! — e risatine maliziose echeggiano sull'intera superficie del nostro pianeta: a produrre questi inquietanti effetti sonori non è la videocassetta dell'ultimo film di Tinto Brass, ma l'assai più eccitante Diddy Kong Racing! E grazie a questa nuova sfilza di trucchi i gemiti e le risatine di cui sopra aumenteranno ulteriormente sia di frequenza che di intensità: procuratevi dunque dei tappi per le orecchie, finché siete in tempo!

Tutti i Palloncini Gialli
Sul numero del mese scorso vi abbiamo proposto un codice con cui colorare di giallo tutti i palloncini. Ebbene, sembra che abbiamo sbagliato a scrivere la password. Non era BODYARMOUR ma BODYARMOR, senza la «U». A dire il vero il nostro non è stato un vero e proprio sbaglio, perché in Inghilterra la parola in questione, che significa "armatura" si scrive proprio con la «U». La Nintendo ha però preferito attenersi allo spelling correntemente usato negli Stati Uniti, che prevede l'esclusione di questa lettera. Ad ogni modo porgiamo le nostre scuse a chi ha fatto le spese di questo malinteso. Eccovi quindi altre password... tutte corrette, questa volta!

Giocatori Miniaturizzati
Il mese scorso vi abbiamo offerto la possibilità di ingigantire i personaggi del gioco. Ora vi proponiamo un cheat per ottenere un effetto diametralmente opposto. Non dovete fare altro che digitare la parola TEENYWEENIES nella schermata dei Magic Codes.

Doppio Turbo a Lunga Durata
La procedura che permette di ottenere una fiammata di spinta verde (mollare la presa sull'acceleratore poco prima di intercettare un propulsore a freccia o simile) può essere sfruttata per un periodo di tempo superiore. Evitate di toccare nuovamente l'acceleratore dopo aver ottenuto la fiammata verde, altrimenti riacquisterete la velocità normale; tornate a premerlo solo quando la vivida fiammata verde si è trasformata nel grigio fumo di scappamento ed è sparita completamente.

Modifica dei Suoni del Clacson
Inserite la parola BLABBERMOUTH nella schermata dei Magic Codes.

Niente Banane nelle Partite in Multiplayer
Inserite la parola NOYELLOWSTUFF nella schermata dei Magic Codes.

Niente Rallentamenti Fuori Strada
Inserite la parola OFFROAD nella schermata dei Magic Codes.

Ascolto dei Commenti Musicali
Inserite la parola JUKEBOX nella schermata dei Magic Codes.

Armi: Istruzioni per l'Uso

Eccovi un paio di dritte che rendono il gioco più ricco e fanno di voi una macchina per uccidere più spietata. La prima può esservi utile nei livelli che richiedono l'impiego delle mine telecomandate, in particolare nel Centro di Controllo. Molti Bond virtuali sono morti in modo orribile cercando di localizzare il detonatore, ma non ce n'è bisogno! Dopo aver sistemato le mine ed esservi messi al sicuro, premete simultaneamente i tasti 'A' e 'B', così i vostri ordigni esploderanno. L'altro suggerimento riguarda le granate. Quando vengono lanciate con le mani possono dar luogo a risultati alquanto irritanti, perché non raggiungono mai le destinazioni desiderate e prima di esplodere danno al loro bersaglio tutto il tempo di andarsene al bar per bere un caffè. Prima di lanciarla, provate a tenere il tasto Z premuto per quattro secondi, così la granata esploderà nell'istante in cui rimbalza. E' proprio come si farebbe con una vera granata: si tira la spilla e si tiene l'ordigno in mano finché non mancano che pochi istanti alla sua esplosione. Abbiate cura però di non tenere la granata per un periodo di tempo superiore al dovuto, altrimenti... Oops! Game Over!

GOLDENEYE 007
NINTENDO 64

Colpi di Grazia

Alcuni lettori ci hanno scritto chiedendoci se dovrebbero acquistare Clayfighter 63 1/3. Ebbene, la risposta è un secco no, no e NO! Tuttavia, ciò che andiamo a proporre aiuterà a far sorridere coloro che hanno acquistato il gioco per poi, forse, pentirsi di averlo fatto. Eccovi dunque le Fatality per i primi cinque ignobili personaggi di questo picchiaduro.

CLAYFIGHTER 63 1/3
NINTENDO 64

LEGENDA
G - Giù
I - Indietro
A - Avanti
R - Tasto Posteriore Destro
L - Tasto Posteriore Sinistro
QGA - Un quarto di giro in avanti
MGA - Mezzo giro in avanti

BAD MR. FROSTY

Ice Smash	G, I, G, I (a distanza ravvicinata)
Torso Kick	A, G, I, I (a distanza ravvicinata)
Kick Off Island	G, G, G+R+L (a distanza ravvicinata)
Hat Trick distanza	R (senza mollarlo), G, G, F (a ravvicinata)

THE BLOB

Eat	G, G, G+L (a distanza ravvicinata)
Inflate	G, G, A, A, G (spazzata)
Ear Chomp	L+R (senza mollarli), G, G, A (indietreggiando di un passo)
Hammer	QGA+R (a distanza ravvicinata)

ICKYBOD CLAY

Vortex Spin	MGA+L
Let's Party	G, G, A, I+R

BONKER

Head Butt	A, A, A (a distanza ravvicinata)
Cannon	G, G, G, G
See-saw Launch	A, I, I, A (a distanza ravvicinata)

HOUNGAN

Harden & Dissolve	G, G, G+L
Voodoo Doll	I, G, A+L
Giant Hands	G, G, A, I+R

Se Non Credi nei Codici, Chi ci Crederà?

Inserite i codici qui proposti nella schermata con la scritta «Tonight's Match-Up». Usate il tasto 'A' per cambiare il primo numero, C BASSO per cambiare il secondo numero e C DESTRO per cambiare il terzo.

NBA HANGTIME
NINTENDO 64

025	Baby Mode
273	Stealth Turbo
390	Niente Spinte
048	Niente Musica
461	Turbo Illimitato
937	Goal Tending Legale
709	Mani Leste
802	Potenza Massima
284	Velocità Massima
552	Ipervelocità
120	Passaggi Veloci

Il Codice dei Codici

Doom non muore mai! Riceviamo ancora quesiti su questo cruento gioco. E anche se sono passati secoli da quando ha raggiunto i negozi, c'è ancora chi (bravo, bravissimo!) ne acquista una copia. Eccovi dunque il mitico super-codice che vi mette su un piatto d'argento tutti i livelli, tutte le armi, tutte le munizioni, mappe in edizione integrale ed energia al massimo... Digitate ?TJL BDFW BFGV JVVB, e che il sangue sia con voi!

DOOM 64
NINTENDO 64

MEGA trix GoldenEye

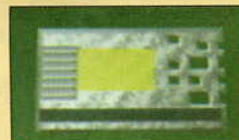
I livelli segreti

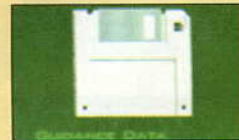
GoldenEye 007 ha ormai trasformato la grande cerchia di videogiocatori che orbita intorno al Nintendo 64 in una grande famiglia di agenti segreti che trangugiano Vodka Martini agitati non mescolati dalla mattina alla sera, e la necessità di sapere come accedere ai livelli segreti sta per raggiungere proporzioni epidemiche. E chi potrebbe divulgare queste informazioni riservatissime meglio di noi? Gli uffici della Nintendo hanno ricevuto più di un milione di telefonate in risposta alla guida che abbiamo pubblicato nel numero 45 di Mega Console. "Dove sono i livelli segreti?", avete chiesto tutti a gran voce, "Come si fa a scovarli?" Ebbene, questi livelli diventano accessibili quando si sono completate tutti le missioni, dalla diga di Arkangelsk all'intelaiatura di sostegno dell'antenna parabolica a Cuba, giocando al livello di difficoltà più elevato (Agente «00»). E sono tutti incredibilmente difficili! Perciò, cari 007, consultate questa guida per allontanare le probabilità che i soldati nemici vi costringano prematuramente a fare testamento. Il giubbotto antiproiettile ce l'avete? Okay, allora proseguite pure nella lettura...

ARMI E CONGEGNI DISPONIBILI

Walther PP7

Fucile AR33

Security Smart Card

Pistola Laser modello Moonraker

Informazioni sul Sistema di Controllo

Granate

Informazioni sul Protocollo di Lancio

8ª MISSIONE: TEOTIHUACA'N

PARTE I: AZTEC COMPLEX
OBBIETTIVI PRINCIPALI

1. Riprogrammare il Sistema di Guida dello Shuttle
Agente, Agente Segreto, Agente «00»

2. Far decollare lo Shuttle
Agente, Agente Segreto, Agente «00»

1 & 2 - All'inizio del livello vi trovate in una piccola nicchia. Non uscitene in fretta e furia perché ci sono innumerevoli guardie dai modi spicci e brutali su entrambi i lati.

3 - Le guardie alla vostra destra sono meno abili, perciò dirigetevi a destra, correte verso di loro e fateli fuori. Prendete le loro armi da fuoco e mettetevi accanto alla colonna, usandola come scudo contro il fuoco delle guardie che vi stanno di fronte. Passate quindi al Fucile d'Assalto AR33.

4 - Le guardie, che sono munite di bombe a mano, vi hanno di fatto già visto, ma per vostra fortuna sono un po' stupide e qualche volta saltano in aria da sole! Quando udite quel tintinnio tipico di una granata che rotola per terra, allontanatevi.

5 - L'estremità opposta della stanza in cui vi trovate è parzialmente avvolta nell'oscurità. Quest'ombra indica la presenza di una porta segreta. Premete 'Use' per aprirla e nascondetevi da ciò che si trova al di là di essa.

6 - Dietro la porta c'è un corridoio occupato da una guardia. Fate un po' di "strafe" laterale per farla fuori e tornate al posto in cui vi eravate nascosti. In fondo a questo corridoio, sulla sinistra, c'è un'altra guardia: per ucciderla, protendetevi in avanti e sparate. Nel corridoio appariranno altre due guardie, perciò continuate a protendervi in avanti con il mirino telescopico del vostro AR33 e fatele fuori. A questo punto siete liberi di proseguire.

7 - Avanzate lungo il corridoio stando sulla destra. Ci sono altre guardie: quella che vi sta di fronte sa lanciare le granate meglio di altre, perciò state attenti. Usate le colonne per costringerla a uscire allo scoperto e una volta eliminata mettetevi dietro la colonna sul lato sinistro del corridoio e fate fuori l'altra guardia. Ora potete pure fare una pausa.

8 - Vedrete che questa stanza offre due itinerari diversi. Potete proseguire lungo il solco situato sotto la passerella, oppure tirare dritti fino a raggiungere una porta segreta situata davanti a voi. Ambedue i percorsi vi condurranno allo stesso posto, ma la porta segreta riserva sorprese meno pericolose. Se volete vedere Squalo, scendete nel solco e seguite il passaggio. In caso contrario vi aggredirà più avanti.

9 - I due tragitti conducono a una porta. Adesso è il momento di giocare a nascondino. Quando aprite la porta, entrate e uscite di nuovo più in fretta che potete per mettere le guardie in stato di allerta, quindi aspettate che questi idioti sopraggiungano sul posto. Continuate a fare questo gioco finché non siete certi che non sia rimasto più alcun nemico, quindi entrate e fate un massacro. Può darsi che dobbiate eliminare qualche superstite nascondendovi nelle piccole nicchie diffuse nella stanza.

10 - In questa Sala di Controllo, al di là di pareti di vetro, vedrete dei computer. E' qui che dovrete usare le Informazioni sul Sistema di Controllo (Guidance Data) per riprogrammare lo Shuttle. Da queste parti si trova anche il dischetto con le Informazioni sul Protocollo di Lancio per lo Shuttle (Launch Protocol Data). Prima di mettervi al lavoro, però, dovrete affrontare Squalo per acquisire una Security Smart Card.

11 - Per scovare Squalo, il nerboruto killer dai denti d'acciaio, cercate con lo sguardo un pulsante rosso su un pannello di controllo in una delle rientranze. Premete 'Use' e alzerete il sipario su un sistema di elaboratori e un passaggio segreto. Seguite quest'ultimo senza dimenticare che le guardie presenti in questo livello sono particolarmente spietate, fino a raggiungere la porta successiva alla vostra destra.

12 - Seguite il corridoio e, giunti in fondo, dirigetevi a destra. Vedrete una stanza in fondo alla quale si trovano due terminali. Mostrate alle guardie che occupano questa stanza di essere più cattivi di loro ponendo fine alla loro miserabile vita.

13 - Oh no! Che cosa succede? La stanza vibra violentemente e vi viene comunicato che lo Shuttle sta per decollare! Non lasciatevi prendere dal panico. Evitate che il vostro fondoschiena diventi un hamburger cotto a puntino distruggendo la console del computer alla vostra destra, quindi addentratevi nel passaggio che appare di conseguenza.

14 - Imboccate la prima svolta a sinistra, quindi la prima a destra. Adesso fermatevi. Il corridoio successivo ospita una moltitudine di armi da fuoco automatizzate e più guardie di quante ce ne siano nel palazzo di Saddam Hussein. Una di queste guardie tiene in mano una pistola laser modello Moonraker con munizioni infinite (gulp!). La sezione a «T» del corridoio ospita altre armi da fuoco automatizzate, perciò non attraversatela precipitosamente quando non ci sono più altre guardie da eliminare. In fondo al corridoio ci sono degli scudi.

15 - La stanza situata dietro la porta del sistema di ventilazione in fondo al corridoio nasconde un'altra montagna di armi da fuoco automatizzate. Dato che non fanno prigionieri, dovrete nascondervi, sporgervi e sparare al loro indirizzo di continuo senza finire nella loro linea di tiro. Una coppia di guardie cerca di uccidervi coi raggi laser stando nascosta dietro alcune casse di metallo.

16 - Derubate i nemici uccisi dei loro averi, quindi dirigetevi allo Shuttle che si trova all'estremità opposta della stanza. Prendete nota dell'elaboratore centrale alla vostra destra mentre vi avvicinate allo Shuttle: vi servirà.

17 - Lungo il percorso che porta allo Shuttle c'è anche una scaletta che conduce a un Quadro di Controllo. Attivatelo per chiudere la camera situata sotto i razzi dello Shuttle e aprire un'altra porta.

18 -Dopo essere scesi, varcate la porta che avevate di fronte quando siete entrati nella stanza. Dirigetevi a sinistra e scendete le scale. Presto raggiungerete una svolta a destra che si affaccia su un tunnel alto e stretto. In fondo a questo tunnel c'è una stanza enorme che ospita Squalo.

19 - Anche se disponete della pistola laser, contro Squalo usate il Fucile d'Assalto AR33. La pistola laser nuoce di più, ma fra un colpo e l'altro c'è un ritardo che dà a Squalo la possibilità di riaversi. Il Fucile d'Assalto spara rapidamente ed è possibile uccidere Squalo sparandogli nei denti con una singola scarica. Quando appare indebolito, prendetegli le armi e la Smart Card.

20 - Tornate indietro attraverso il condotto di ventilazione. Seguitelo fino a raggiungere i primi computer che avete visto, quelli protetti dal vetro. Se non avete le Informazioni sul Protocollo di Lancio, prendetele prima di fare ogni altra cosa, quindi selezionate le Informazioni sul Sistema di Controllo attraverso il vostro orologio e premete 'Use' davanti al terminale sul tavolo alla vostra sinistra. Avete conseguito l'Obbiettivo A.

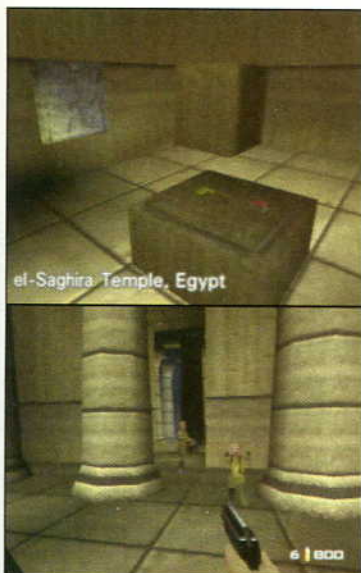
21 - Andate alla stanza dello Shuttle e salite la scala per aprire le porte di scarico. Recatevi al computer a destra mentre vi avvicinate allo Shuttle, quello che vi era stato detto di notare precedentemente. Accedete ai dati del Protocollo di Lancio. Premete "Use" di fronte al computer e inizierà un conto alla rovescia di 30 secondi.

22 - Trovate un posto sicuro e assicuratevi che le porte della camera situata sotto lo Shuttle (Exhaust Doors) siano aperte. Quando la navetta avrà preso il volo, potrete pure brindare alla riuscita di questa particolare missione con una bottiglia di Dom Perignon del '64. Okay, diciamo allora una bottiglia di Coca Cola...

AL SAGHIRA
TEMPIO EGIZIANO

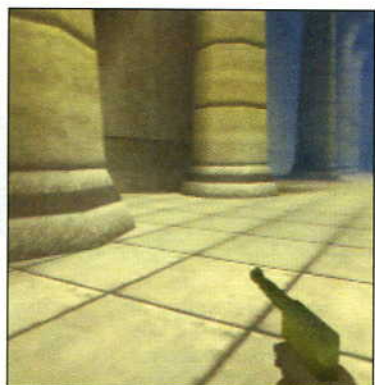
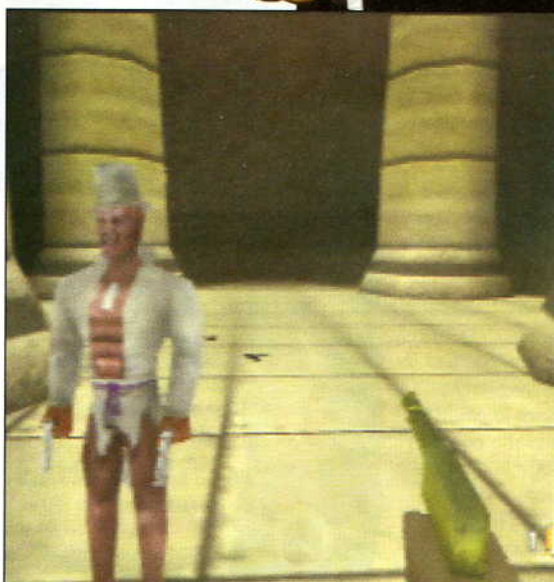
Questo livello è facile se si sa come mettere le mani sulla Pistola d'Oro che uccide i nemici con un colpo solo e come attraversare di soppiatto la stanza pavimentata con mattonelle di pietra. Se continuerete a leggere, non tarderete a sapere come si fa!

OBBIETTIVI PRINCIPALI
1. Trovare la Pistola d'Oro
2. Eliminare il Barone Samedi
Agente, Agente Segreto, Agente «00»

ARMI E CONGEGNI DISPONIBILI

1 & 2 - Si comincia in una lunga stanza rettangolare con numerose guardie in fondo a destra che sorvegliano la porta successiva. Uccidetele tutte e varcate la porta tenendovi sulla destra.

3 - In questa seconda stanza, sulla destra, c'è un passaggio che conduce a una scalinata oppure, proseguendo, a un percorso situato sulla destra. Ricordatevi di questo percorso sulla destra e salite la scalinata.

4 - Giunti in cima alla scalinata aprite la porta grigia che conduce alla stanza contenente la Pistola d'Oro, ma non attraversatela di corsa saltando dalla gioia, altrimenti sarete massacrati dalle implacabili quanto indistruttibili armi da fuoco automatizzate che occupano il posto.

5 - Seguite queste istruzioni alla lettera o morirete di sicuro. Mettete piede sulla prima mattonella di pietra e osservate la bacheca di vetro che contiene la Pistola d'Oro. Da qui spostatevi verso sinistra fino in fondo, quindi avanzate per raggiungere la terza fila di mattonelle. Giunti a tale destinazione, spostatevi seguendo questa procedura: tre mattonelle a destra, due su, una a sinistra, una su, una a sinistra, due su e infine una a destra. A questo punto dovreste trovarvi davanti alla Pistola d'Oro. Afferratela quando il vetro che la protegge scompare.

6 - Ricordate, la Pistola d'Oro uccide con un colpo solo anche il Barone Samedi (ma dovete ucciderlo tre volte), perciò abbiate cura di tenerla in mano prima di entrare in questa stanza. Potete ucciderlo anche con altre armi, ma così ci vorrà più tempo. Dunque schivate i suoi colpi, chinatevi, sparate e aspettate l'occasione giusta per mandare a segno il singolo colpo diretto che vi serve.

7 - Dopo il primo colpo, Samedi si trasferirà nella stanza presso la quale questo livello ha avuto inizio. E sarà più forte e più veloce.

8 - Adesso varcate la porta grigia che avete di fronte per raccogliere il corpetto di protezione. La stanza successiva ospita una moltitudine di guardie dal grilletto facile e il Barone Samedi attende nella stanza seguente.

9 - La sua ultima apparizione avviene in una stanza segreta. Per trovarla seguite il passaggio biforcuto che avete scoperto in precedenza, ma non salite le scale che portano alla Pistola d'Oro. Recatevi al passaggio diretto verso destra.

10 - Seguite il passaggio, aprite la porta e proseguite finché non giungete ad una intersezione a 'T'. Il perfido Barone si trova a sinistra, in una stanza situata un po' più avanti. Dispone di una pistola laser e, per vostra sfortuna, sa usarla bene. Usate la piramide di vetro che occupa il centro della stanza per nascondervi e tenetevi pronti a sparare l'ultimo colpo che vi occorre per ucciderlo. Congratulazioni, siete giunti alla fine del gioco... Ma sarà davvero così?

MEGA trix

Diddy Kong Racing

Sappiamo che per raggiungere Future Funland, molti di voi hanno sputato sangue e versato litri di sudore invano. A queste ormai inavvicinabili larve umane e a coloro che sono sulla buona strada per diventare qualcosa di simile dedichiamo il capitolo conclusivo della nostra guida agli incredibili circuiti automobilistici di Diddy Kong Racing! Wizpig ha le ore contate, ormai...

Ultimo Atto

= Moneta d'Argento

RITORNO A FUTURE FUNLAND

Correre nel mondo di Future Funland non è una cosa che si può fare semplicemente schioccando le dita. Chiunque aspiri ad affrontare questi elusivi tracciati deve avere sottobraccio l'Amuleto di Wizpig (conseguibile battendo i boss), l'Amuleto di TT (conseguibile raccogliendo tutte le chiavi) e il primo posto in tutte le gare del trofeo. Questi pochi eletti assisteranno quindi a una sequenza animata in cui il faro si trasforma in un missile e va in orbita. Finito lo spettacolo portate il vostro kart dove si trovava il faro, così sarete teletrasportati a Future Funland. Mi porti su, signor Scott!

1 SPACEDUST ALLEY

In questi livelli disporre della fiammata propulsiva blu è fondamentale. Andate sotto la roccia, raccogliete il palloncino rosso e usatelo per mettere KO chiunque vi preceda. Imboccate quindi la curva a destra e acchiappate il propulsore.

2 Raccogliete il palloncino blu e, non appena uscite dal claustrofobico tunnel, sterzate con precisione a destra e scendete in picchiata per passare sotto il cavalcavia.

3 Quando uscite dal tunnel, intercettate il propulsore sulla sinistra e raccogliete i due palloncini verdi evitando nel contempo i raggi laser restando sul lato sinistro del percorso.

4 Davanti a voi dovreste vedere un propulsore fluttuante, perciò dirigetevi su di esso, quindi raccogliete le banane gialle situate nel tunnel e sterzate con precisione a destra quando uscite. Ciò dovrebbe aiutarvi a evitare di sbattere contro il muro.

5 Raccogliete il palloncino blu e usate i tasti sul retro del controller per evitare di sbattere contro gli avversari o le pareti. Se vi trovate in coda usate un magnete, ma in caso contrario dirigetevi verso un palloncino rosso.

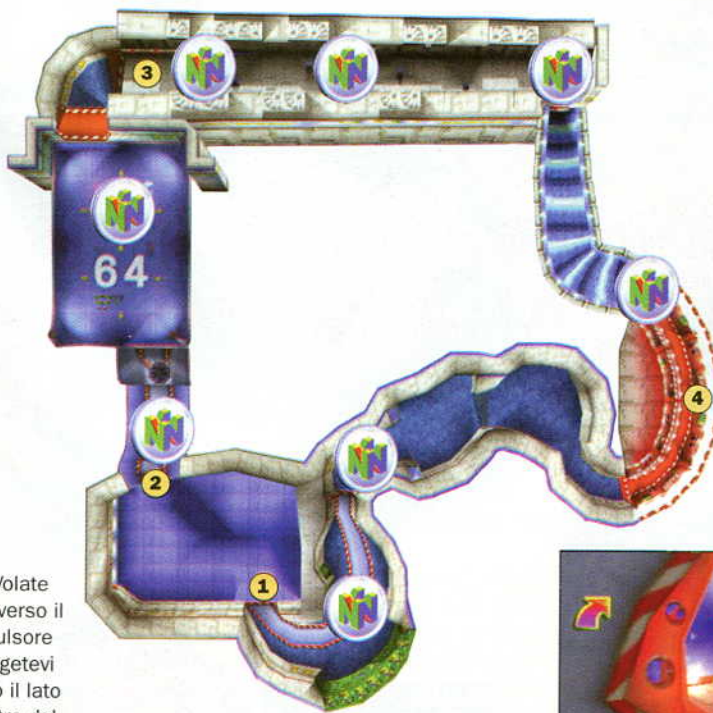
① DARKMOON CAVERNS
Effettuate la partenza veloce e raccogliete il primo palloncino rosso, quindi potenziatelo con l'altro palloncino rosso situato più avanti. Infilatevi nel tunnel ma state attenti alle curve a gomito...

② Dirigetevi verso il palloncino blu quando uscite dal secondo tunnel e restate sul lato destro mentre salite su per l'altura coperta di verde. Evitate il palloncino rosso, intercettate il propulsore ed entrate nel tunnel, ma state attenti alle curve a gomito avvolte nell'oscurità.

③ Quando uscite dal tunnel, intercettate il propulsore sulla sinistra e raccogliete i due palloncini verdi evitando nel contempo i raggi laser restando sul lato sinistro del percorso.

④ Sganciate la mina che dovreste ancora avere grazie ai palloncini verdi e acchiappate l'anello. Raccogliete il palloncino rosso e tenete il missile finché non intercettate il secondo anello. Volate attraverso il tunnel e quindi fate rotta per la linea del traguardo.

① SPACEPORT ALPHA
Effettuate la partenza veloce. Tenetevi bassi e raccogliete i due palloncini rossi e le banane. Non appena agguantate il secondo power-up, prendete quota e dirigetevi a destra per incamerare il propulsore fluttuante.

② Volate attraverso il propulsore e dirigetevi verso il lato sinistro del tunnel. Dopo esserci entrati, scendete fino a volare rasoterra e mettetevi sulla destra. Quando la volta scompare, prendete quota per evitare di urtare il bordo del tracciato.

③ Sorvolate la piatta-forma di lancio e, quando entrate nel tunnel, tenetevi bassi e voltate a destra usando i tasti sul retro del controller. Raccogliete il palloncino blu e restate a bassa quota. Sul lato destro del canalone di **Guerre Stellari**, agguantate il secondo palloncino blu, intercettate il propulsore fluttuante e tenetevi sulla destra per evitare di essere colpiti.

④ Entrate nel tunnel in fondo al canalone, usate la fiammata propulsiva e fiondatevi dentro la sezione successiva del tunnel. Raccogliete il palloncino blu, usatelo e quindi virate con decisione verso la linea del traguardo raccogliendo nel contempo le banane.

① STAR CITY

Iniziate la corsa con la partenza veloce, agguantate le banane e intercettate il propulsore a sinistra mentre entrate nella caverna.

② Usciti dalla caverna scorgerete un propulsore sul lato destro del tracciato: beccatelo, ma state attenti a dove andate, altrimenti potreste volare fuori dal bordo del percorso.

③ Raccogliete il palloncino blu al centro del tunnel di vetro e usatelo immediatamente.

④ Uscite dal tunnel. Il tratto successivo è pieno di curve ad angolo retto, perciò badate a sterzare bene. Non usate i propulsori perché sono specchietti per le allodole. Agguantate il palloncino blu e usatelo prima che raggiungiate il tunnel. Sterzate con precisione a destra, quindi puntate verso la linea del traguardo.

ARRIVA IL BOSS!

Affrontare Wizpig per la prima volta è più facile a dirsi che a farsi. Ciò che dovete fare è acquisire tutti i quattro pezzi dell'Amuleto di Wizpig battendo il boss in tutti gli altri mondi. Ora che la bocca sul volto in pietra di Wizpig si è aperta, portateci dentro il vostro velivolo, così correrete contro il principe dei furfanti in persona...

① WIZPIG, PARTE I

Qui la perfezione conta più che in ogni altro livello. Per acquisire un vantaggio su Wizpig dovete incamerare TUTTI i propulsori con la fiammata propulsiva verde. Effettuate la partenza veloce e attraversate il ponte dirigendovi verso il propulsore sulla destra.

② Il propulsore successivo si trova alla vostra destra, ma state attenti all'acqua e dirigetevi a sinistra per raggiungere il propulsore successivo.

③ Se passerete sopra quest'ultimo propulsore andrete in orbita, ma l'acqua non deve preoccuparvi. Tenete il dito sull'acceleratore per toccare nuovamente terra.

④ Intercettate il propulsore successivo situato sulla destra, davanti al bordo del terrapieno, e dirigetevi a sinistra mentre il vostro kart sfreccia come un fulmine onde ottenere una propulsione due volte più potente.

⑤ L'ultimo propulsore si trova al centro della strada; intercettatelo e portatevi verso il ciglio erboso sulla destra per poter infilare il rettilineo alla perfezione e raggiungere quel maledetto Wizpig. Non mollate!

Okay, ragazzi, siamo alla resa dei conti. Questa volta non perdete tempo con chiavi, monete e trofei: il perfido Wizpig è ormai a portata di tiro, perciò fatelo nero!

(1) In questo livello finale raccogliete ciò che potete, usate i tasti sul retro del controller per sterzare e sperate di avere un po' di fortuna. Per prima cosa effettuate la partenza veloce e sterzate con precisione per evitare le rocce che saltellano sul rettilineo.

(2) Tenetevi sulla sinistra e volate attraverso la piccola apertura fra la parete a strapiombo e l'enorme colonna di pietra. Fatto ciò, scendete rapidamente per passare sotto la roccia saltellante immediatamente successiva.

(3) La prossima fase è alquanto complicata per via della superficie ondulata e delle piccole aperture, perciò usate i tasti sul retro del controller nel caso dobbiate correggere l'assetto del vostro velivolo. Passate sotto le arcate di pietra, raccogliete il primo palloncino rosso e tenetelo da parte.

(4) Agguantate il secondo palloncino rosso, posto sulla sommità dell'arcata, per disporre del missile a ricerca, ma abbassatevi per passare attraverso il foro.

(5) Ora che vi trovate nello spazio aperto, usate il missile a ricerca per togliere di torno Wizpig e raccogliete il palloncino blu. Non appena è in mano vostra, usatelo per ottenere quella marcia in più e tenetevi sulla sinistra per evitare l'UFO.

(6) Mentre volate attraverso la caverna, evitate le scariche elettriche alzandovi o abbassandovi. Wizpig verrà raggiunto da uno dei raggi laser, ma voi continuate comunque a correre perché ogni secondo è prezioso.

(7) Quando entrate nella sala del trono di Wizpig volate radenti la superficie per evitare i raggi laser che saettano lungo il vostro percorso e intanto portatevi verso l'uscita situata dall'altra parte. Prendete il palloncino blu sul lato sinistro del tunnel e usatelo per raggiungere Wizpig nel caso vi abbia seminato. Fate quanto spiegato tre volte e Wizpig sarà finalmente alla vostra mercé!

CONGRATULAZIONI

Ci è voluto un po' di tempo, molto sudore e chissà quante imprecazioni, ma alla fine siete riusciti a salvare Diddy Kong e i suoi amici da quel gran farabutto di Wizpig. Ora potete pure poggiare i piedi sul tavolo (o qualunque cosa possiate utilizzare a questo scopo) per un meritato riposo. Bella lì!

MEGA trix

I segreti di Quake

Parte seconda

Salve, amici avventurieri! Lo special di Mega Console dedicato alla faccia nascosta di Quake continua a passo spedito con una visita guidata alle sezioni segrete del secondo e del terzo episodio. Nel prossimo numero chiuderemo definitivamente l'argomento con la guida alle parti occulte del quarto e ultimo episodio. Intanto dateci sotto con quelli trattati qui di seguito...

E2M1: THE INSTALLATION

Area Segreta #1: Dal punto di partenza abbandonate la sala ed entrate nello stanzone col cane e lo sbirro. Saltate dal ponte sulla sinistra. Sotto questa struttura c'è un piccolo tunnel che conduce a una Red Armour.

Area Segreta #2: Nella stanza che contiene la Gold Key ci sono gruppi di barre che affiorano dalle pareti adiacenti. Uno di questi è in realtà composto da sole due piattaforme. Saltate su quella più bassa e quindi saltate su quella più alta. Fatto ciò, sparate alla parete, così potrete mettere le mani su 100 unità di energia.

Area Segreta #3: Gettatevi nell'acqua situata esattamente sotto la nicchia occupata dall'Enforcer. Attraversate a nuoto uno dei due tunnel finché non raggiungete una stanza segreta. Qui troverete energia e munizioni a tonnellate, più uno Slipgate per uscire.

Area Segreta #4: Dopo aver aperto la Porta della Gold Key scoprirete un piccolo specchio d'acqua cinto da un sentiero. Gettatevici dentro. Sul fondo troverete una grata: sparategli per accedere a un tunnel che porta verso il basso. In fondo a questo passaggio troverete un lanciagranate e una scorta di energia.

Area Segreta #5: Lo stesso tunnel che avete scoperto sparando alla grata nella quarta Area Segreta ospita un'altra area segreta. Dopo aver sparato alla grata e nuotato verso il basso, troverete un'altra grata proprio dietro di voi, vicino alla Bio-Suit che avete di fronte. Sparate a questa barriera TRE volte per seguire il tunnel che conduce alla stanza nella quarta Area Segreta. A questo punto troverete aperta un'altra stanza contenente un Pentagram Of Protection!

Area Segreta #6: In prossimità del punto in cui lo stage ha termine troverete una struttura torreggiante composta da barre incrociate e un ascensore che va in salita. Prendete l'ascensore per salire, quindi gettatevi di sotto affinché l'abbiate di fronte. Quando scende, saltate in avanti per entrare nella nicchia situata dietro di esso. Fatto ciò, sparate alla parete sulla sinistra per far apparire un Quad Damage.

Area Segreta #7: Prendete l'ascensore menzionato nel paragrafo dedicato alla sesta Area Segreta per salire fino in cima, quindi giratevi. Ora dovreste essere in grado di raggiungere con un salto la struttura a barre incrociate sulla sinistra. Al suo interno si trova una Yellow Armour. Raccoglietelo per avere accesso all'area segreta.

E2M2: THE OGRE CITADEL

Area Segreta #1: Seguite le scale che avete di fronte finché non raggiungete il fossato. Saltate nel fossato e varcate l'uscita a sinistra. Raggiungerete così un ascensore e 100 unità di energia. Semplice, no?

Area Segreta #2: Proseguite lungo la via a cui si accede dalla prima Area Segreta finché non raggiungete il fiume con i percorsi diretti verso sinistra e verso destra. Seguite il fiume verso sinistra e raggiungerete un lanciagranate. Questo punto è, cosa abbastanza strana, un'area segreta.

Area Segreta #3: Dopo aver tolto di mezzo lo Shambler e raccolto la Gold Key, sparate al simbolo rosso sulla parete e uscite dalla stanza. La prima finestra alla vostra sinistra può essere varcata con un salto. Raggiungerete così il sentiero rialzato sopra il quale giace lo scudo giallo.

E2M3: THE CRYPT OF DECAY

Area Segreta #1: Nei pressi del punto di partenza troverete un ponte che conduce a una Green Armour. Gettatevi in acqua e passate attraverso l'arco situato esattamente sotto lo scudo. Voltate a sinistra per passare sotto un altro arco, nuotate in avanti e quindi imboccate il passaggio alla vostra destra. Raggiungerete così uno scudo rosso e uno Slipgate per uscire fuori di qui.

Area Segreta #2: Presso il sentiero situato davanti alla Porta della Gold Key, alle vostre spalle, vedrete una piattaforma rialzata con due zombie sopra. Lanciate una granata o due per farli fuori, quindi sparate verso la struttura in questione con un fucile o lo sparachiodi. Potrete così accedere a una nicchia situata accanto alla Porta della Gold Key che vi condurrà alla piattaforma occupata dagli zombie. Qui troverete dei razzi da raccogliere.

Area Segreta #3: Raccolta la Gold Key avrete accesso a tre piccole stanze, due delle quali ospitano degli Hell Knights. Abbattete questi brutti ceffi, quindi ispezionate le camere. Una di esse contiene una torcia. Sparate al retro di questa nicchia per alzare il sipario su uno scudo giallo, una scorta di energia e la via che conduce al Livello Segreto. Questo rimarrà inaccessibile finché non avrete raggiunto la quarta Area Segreta. Date dunque un'occhiata al paragrafo successivo e preparatevi al viaggio di ritorno.

Area Segreta #4: Superato il passaggio con gli sparachiodi alla parete passerete oltre una sezione colma d'acqua, attraverserete una torre e vi inoltrerete nella sezione finale del livello. Giunti al bivio andate a sinistra (andando a destra si raggiunge l'uscita). Sul soffitto si trova il simbolo rosso di Quake. Sparandogli farete apparire una porta segreta e un gradino per raggiungerla. Dentro la stanza che avete scoperto c'è una scorta di energia e un pulsante da premere per raggiungere l'area segreta. Per raggiungere il Livello Segreto è meglio che leggiate il paragrafo successivo.

Area Segreta Bonus: Dalla quarta area segreta tornate sui vostri passi fino a rivedere la torre e il ponte. Giunti davanti al passaggio occupato dagli sparachiodi dovreste vedere due sporgenze, una sulla sinistra e una sulla destra. La sporgenza sulla sinistra ospita dei razzi, quella sulla destra un Quad Damage. Raggiungete con un salto quella sulla destra. Oltre al Quad c'è una piccola sporgenza che corre lungo la parete. Seguitela finché non vedete una parete con un foro nel quale potete saltare. Saltateci dentro, prendete la roba e quindi saltate dentro il Pozzo dei Desideri. Dentro ci sono un Pentagram, una Bio-Suit e, sulla parete, uno strano omaggio. Quando vi siete stancati di ammirarlo, andate alla parete adiacente al punto in cui siete entrati. Questa si farà da parte permettendovi di raggiungere lo specchio d'acqua situato nella seconda area segreta. A questo punto scoprirete che l'uscita per il Livello Segreto si è aperta (ammesso che abbiate scoperto la quarta Area Segreta).

E2M4: THE EBON FORTRESS

Area Segreta #1: Emersi dall'acqua vedrete un orco che fa piovere granate su di voi e uno zombie che occupa una piccola zolla di terra. Nell'angolo, di fronte allo zombie, c'è un passaggio segreto che conduce a munizioni, armour e un Quad Damage.

Area Segreta #2: Raggiunto il lato esterno della fortezza (sotto di voi dovrebbe esserci l'acqua menzionata nel paragrafo dedicato alla prima Area Segreta) andate avanti e girate a sinistra. Accanto alle scale, dietro di voi, c'è una stanza segreta che contiene 100 unità di energia. Mica male, eh?

Area Segreta #3: Dalla seconda Area Segreta, andate dritti verso lo scalone che avete di fronte e cominciate a salire. Raggiunta la parte centrale dello scalone, ispezionate la parete. La solita pietra dovrebbe cedere in un punto per esporre una parete fasulla di legno. Sparando a quest'ultima scoprirete un mucchio di belle cose da raccogliere.

Area Segreta #4: Trovata la Silver Key dovreste notare un fiumiciattolo di melma che scorre all'interno della struttura. Saltateci dentro e raggiungetene la fine a nuoto: quando ne uscirete scoprirete una Red Armour.

E2M5: THE WIZARD'S MANSE

Area Segreta #1: All'inizio del livello vi trovate a camminare lungo un ponte con una piattaforma di pietra e un orco sulla sinistra, sopra di voi. Gettatevi in acqua e seguite le frecce. Questo percorso conduce a un ascensore e ad un po' di munizioni.

Area Segreta #2: Trovata la Gold Key raccoglietela, quindi giratevi e tornate indietro lungo il passaggio. Tenete gli occhi incollati alla parete sulla destra. Scoprirete una sezione della parete a cui manca qualcosa. Sparate a questa sezione e troverete una Red Armour e un condotto che porta verso il basso. Seguendo quest'ultimo troverete un Quad Damage.

E2M6: THE DISMAL OUBLIETTE

Area Segreta #1: Okay, avete attraversato il ponte a forma di «L», varcato la porta chiusa a chiave, vi siete gettati nell'acqua di fronte alla fortezza e avete tolto di mezzo gli zombie. Avete raggiunto la parte superiore della torre e premuto l'interruttore che abbassa la barra che blocca il passaggio dopo che siete emersi dalla fossa degli zombie. Ora vedete una via che conduce verso l'alto abbracciando un altro specchio d'acqua. Saltateci dentro. Dietro di voi c'è una piccola nicchia che contiene un Quad Damage.

Area Segreta #2: Vicino alla Porta per la Gold Key c'è un ascensore che conduce a tre piani differenti. Quando lo usate per la prima volta raggiungete una via che porta in due direzioni. Più avanti non si può proseguire a causa di una barra che blocca il passaggio. La via di sinistra conduce all'interruttore che vi serve per togliere di mezzo la barra. Esattamente accanto all'uscita bloccata, però, c'è una parete fasulla alla quale si può sparare per far apparire un Pentagram Of Protection e 100 unità di energia. Avrete così tutta l'energia e la potenza che vi occorrono per completare questo stage.

LIVELLO SEGRETO DEL SECONDO EPISODIO: SECRET2

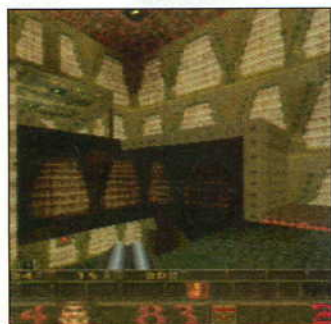
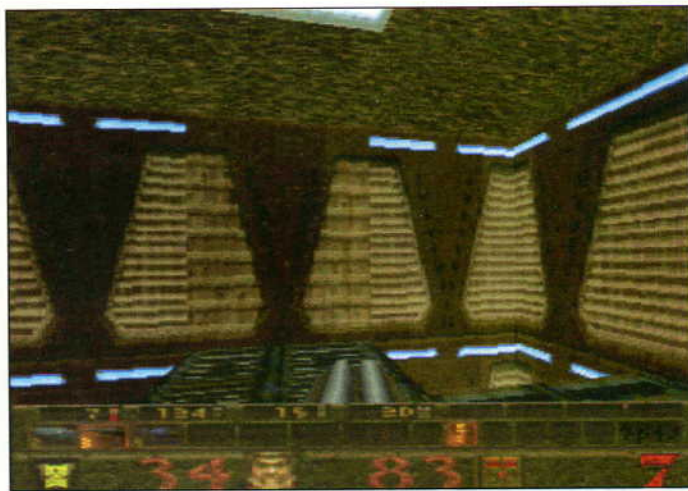
Area Segreta #1: La sporgenza di legno che ospita un orco e un fucile è il mezzo con cui accedere alla prima Area Segreta. Salite sulla sporgenza, raccogliete il fucile e sparate al simbolo rosso di Quake. Saltate sulla sporgenza situata sotto di voi e dirigetevi a sinistra. Raggiungerete così una stanza segreta contenente 100 unità di energia e qualche razzo.

Area Segreta #2: Questo livello, che noi abbiamo ribattezzato il Villaggio degli Ewok, contiene due aree segrete sistemate con grande astuzia dai programmatori. Varcata la Porta della Gold Key, gettatevi giù. Sospese nel vuoto ci sono due piattaforme, entrambe le quali sono occupate da orchi che lanciano granate al vostro indirizzo. Uccideteli, quindi raggiungete con un salto la piattaforma dietro la quale si trova il simbolo rosso di Quake. Sulla destra c'è una sporgenza che ospita delle munizioni. Raccolte le munizioni, dovreste vedere uno Slipgate in mezzo al nulla. Raggiungetelo con un salto e varcatelo, così scoprirete un Quad Damage.

E3M1: TERMINATION CENTRAL

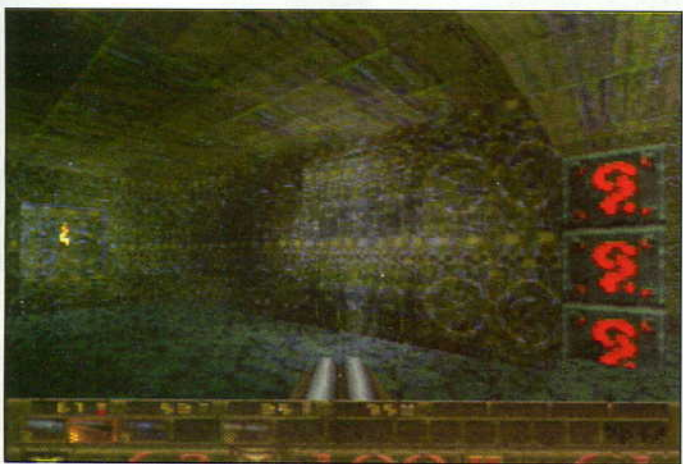
Area Segreta #1: Dal punto in cui lo stage ha inizio, prendete l'ascensore per scendere. Passati dietro la barriera di metallo proseguite lungo il corridoio finché non raggiungete una biforcazione. Imboccate il passaggio a sinistra e avanzate finché non raggiungete un ponte e una superficie rialzata. Poco più avanti, sulla destra, c'è un pannello segreto che potrete aprire per raccogliere una Red Armour da 200 unità.

Area Segreta #2: Addentratevi nel livello finché non raggiungete la piattaforma adagiata sulla melma con un Quad Damage giusto davanti a voi. Alla sinistra della piattaforma ci sono due rampe di scale: scendetele e volgete lo sguardo alla torre: sotto la piattaforma vedrete un'area segreta che contiene dei razzi e una Yellow Armour.

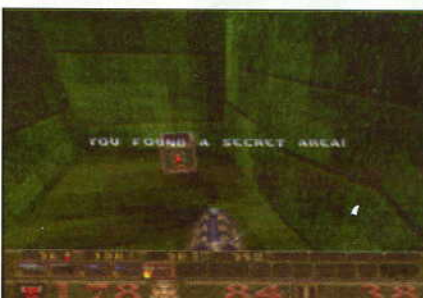
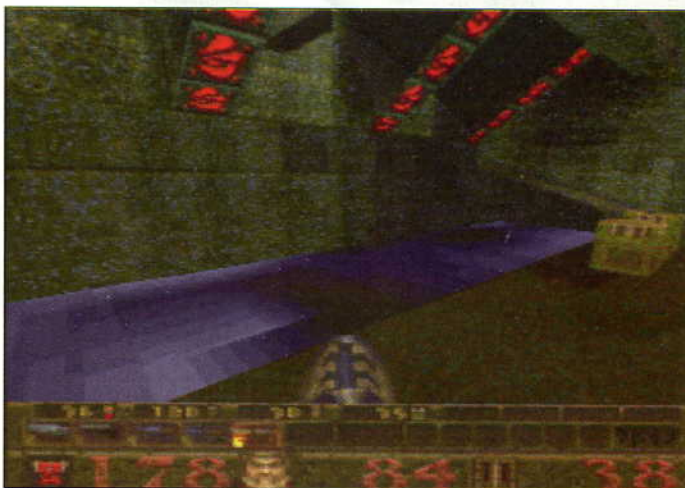
Area Segreta #3: Partendo dalla stessa piattaforma situata sopra la melma, andate sul retro della torre, al centro, e quindi saltate giù per finire nella melma. Davanti a voi dovrebbe esserci un tunnel: seguitelo e troverete un'area segreta contenente una scorta di munizioni. Da qui potrete raggiungere un'area superiore con 100 unità di energia da raccogliere prima di usare lo Slipgate per tornare all'ingresso del livello.

Area Segreta #4: Tornate alla piattaforma presso la quale avete trovato il Quad Damage. Andate sul retro e premete l'interruttore per abbassare le piattaforme sulla sinistra. Proseguite lungo il corridoio a sinistra finché non raggiungete una stanza con un ascensore di fronte a voi e una zona buia sulla sinistra.

Area Segreta #5: Prendete l'ascensore menzionato nel paragrafo dedicato alla quarta Area Segreta e quindi andate a destra. Vi ritroverete in una struttura metallica contenente delle casse sulle quali potete saltare. Fatelo fino a raggiungere la sommità della struttura. Giunti in cima, girate a sinistra. Vedrete una parete rivestita in modo insolito: sparatele e avrete accesso all'ultima Area Segreta, dove potrete raccogliere 100 unità di energia. Ormai dovreste avere tutta l'energia che vi serve per annientare quanto resta dell'opposizione e raggiungere lo Slipgate.

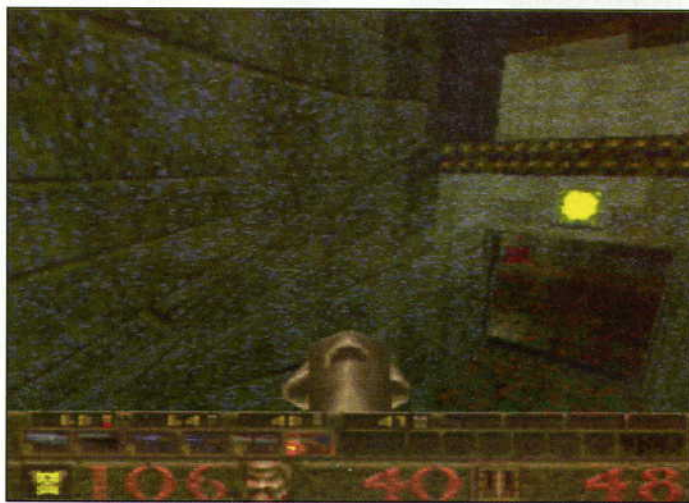
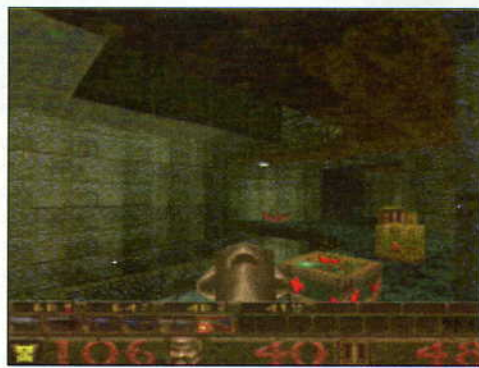
E3M2: THE VAULTS OF ZIN

Area Segreta #1: Dal punto di partenza andate avanti, girate a sinistra, andate avanti, girate a destra e quindi proseguite finché non vi trovate di fronte a un lanciagranate. Saltate e raccogliete l'ordigno, quindi giratevi, gettate una granata in quel punto e buttatevi nella lava. Ora andate avanti senza indugio e raccogliete le 100 unità di energia.

Area Segreta #2: Nella stanza con gli orchi sui travicelli sopra di voi c'è una grossa parete con l'immagine di un uomo che viene crocifisso. Sparate all'angolo inferiore destro della fotografia per far apparire una porta nascosta, quindi varcatela per incamerare lo splendido Ring of Shadows (giusto in tempo per fronteggiare l'attacco di una coppia di demoni che arriva pochi secondi dopo!).

Area Segreta #3: Nella stessa stanza c'è un ascensore in discesa che conduce a uno scontro con un orco. Dopo averlo eliminato premete l'interruttore per avere accesso a una nuova area nella stanza con la foto dell'uomo crocifisso. In questa nuova area c'è una texture con un motivo un po' stridente sulla parete. Sparategli per avere accesso a un teletrasporto con cui raggiungere i travicelli (e un'abbondante riserva di energia!).

E3M3: THE TOMB OF TERROR

Area Segreta #1: Quando avete capito come uscire dalla prima stanza eliminate l'Hell Knight e recatevi in cima allo scalone che è emerso dalla lava. Ora girate a destra e guardate verso l'alto: c'è un simbolo rosso di Quake da far saltare in aria. Sparategli e guardate verso il basso: scoprirete uno Slipgate che conduce a uno scudo rosso da 200 unità fra i travicelli situati sopra di voi.

Area Segreta #2: La seconda (e ultima) area segreta di questo stage è così facilmente accessibile da fare schifo. Scesi giù dopo aver raccolto la Red Armour, entrate nella stanza e raccogliete il Perforator. Ora girate a destra per affrontare l'Hell Knight. In fondo alla stanza c'è una fossa piena d'acqua. Saltateci dentro e nuotate verso destra per raccogliere 100 unità di energia.

E3M4: SATAN'S DARK DELIGHT

Area Segreta #1: Entrati nella stanza con la torre al centro che contiene il lanciarazzi, varcate le porte in fondo finché non vi imbattete in un orco sistemato sopra una piattaforma. Eliminatelo ed entrate nella stanza che avete di fronte. Premete l'interruttore per aprire la porta. Salite la rampa, quindi effettuate una rotazione su voi stessi di 180 gradi. Sulla sinistra c'è una piccola rampa che conduce all'area segreta. Qui troverete un'abbondante riserva di energia.

Area Segreta #2: Scendete nella grande area con la piattaforma fluttuante che vi darà uno strappo. Non sparate al primo pulsante che incrociate ma tenete gli occhi bene aperti per il pulsante che vedete in lontananza. Dovreste quindi spostarvi a destra in modo da vedere sotto di voi una piattaforma con tanto di orco. Nell'angolo troverete un'area segreta contenente uno scudo giallo, Quad Damage e altro ancora.

Area Segreta #3: Nella stessa stanza scoperta nella seconda Area Segreta vedrete delle luci bianche sulla parete situata dietro il Quad Damage. Colpitele tutte (mentre i proiettili volano per lo schermo dovrebbe apparire un messaggio testuale o due) per far apparire un Pentagram Of Protection. Questo dovrebbe permettervi di affrontare agevolmente quanto resta di questa sezione.

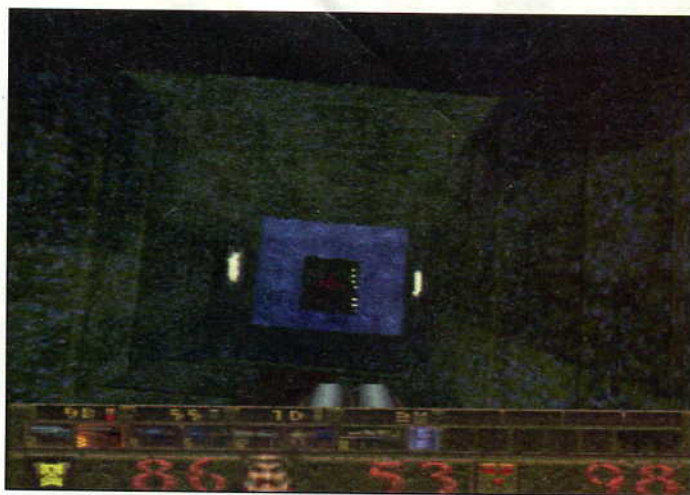
Area Segreta #4: Conquistata la grande area sopracitata, finite col prendere un ascensore in salita per raggiungere la fine del livello. Sul soffitto della stanza situata fuori dalla tromba dell'ascensore ci sono diverse luci. Sparate a quella gialla per far apparire un Quad Damage proprio sotto il vostro naso. Questo vi sarà utile per liquidare lo Shambler che vi attende più avanti.

Teletrasporto Segreto: Usate il Quad Damage summenzionato per uccidere lo Shambler. Raccogliete la riserva di energia e la Lightning Gun. Ora, esattamente sotto lo scalone dal quale siete discesi c'è un tunnel colmo di lava che conduce al livello segreto. Questo particolare livello segreto non ha alcuna area segreta, grazie al cielo.

E3M5: WIND TUNNELS

Area Segreta #1: Nella prima stanza con le tre gallerie del vento saltate dentro la prima e atterrate nella stanza principale. Ora andatevene usando il corridoio e voltate due angoli. Ispezionate l'angolo della stanza: c'è una buca che conduce al Quad Damage nella stanza che avete appena lasciato.

Area Segreta #2: Quando tornate nella stanza principale imboccate la seconda galleria del vento, scendete la rampa e anziché usare il tunnel successivo saltate in acqua: sotto c'è un tunnel che conduce a un lanciarazzi, una riserva di energia e una scorta di munizioni.

Area Segreta #3: Superate le punte acuminate, i nemici che appaiono dal nulla e uno Shambler (un consiglio: conservate il Quad!) vi ritroverete sul ciglio di una fossa enorme. Recatevi in fondo alla fossa e giratevi: in lontananza vedrete un simbolo rosso di Quake. Sparategli per far apparire una scorta di item assortiti.

Area Segreta #2: Seguite il passaggio sulla sinistra quando entrate nella stanza che contiene la Gold Key. In fondo al passaggio c'è un ascensore: sollevate lo sguardo e vedrete un simbolo familiare, quello di Quake. Sparategli e potrete seguire una via che conduce ai travicelli situati sopra i passaggi. Qui troverete delle munizioni e una riserva di energia. Bon appetit.

Area Segreta #4: Dopo aver imboccato l'ultima galleria del vento vi ritroverete di fronte all'uscita. Prima di varcarla, osservate il pavimento palesemente fasullo. Sparategli e scendete, quindi raccogliete la roba e aspettate che il pavimento si risollevi. A questo punto passate per lo Slipgate.

E3M6: CHAMBERS OF TORMENT

Area Segreta #1: Recatevi nella stanza che contiene la Silver Key. Date un'occhiata al soffitto e sparate al simbolo rosso di Quake. Una delle pareti cederà permettendovi di accedere a un passaggio che contiene una Yellow Armour, una riserva di energia e un Quad Damage.

MEGA market

VENDO console **Super Nintendo** versione PAL, come nuova, completa di cavi di collegamento, un joypad, confezione originale, più adattatore per cartucce americane e giapponesi e il gioco **Urban Strike** a Lit. 150.000, oppure senza gioco a Lit. 100.000. Massima serietà. Annuncio valido solo per Milano.
- FABIO,
Tel. 02/4045405 (ore pasti)

VENDO Nintendo 64 PAL, pochi mesi di vita con imballi originali a L. 200.000, con i giochi **Killer Instinct** e **Wave Race** a L. 350.000. Pretendo massima serietà.
- MASSIMO,
Tel. 0143/61421 (dalle 12 alle 14)

VENDO Nintendo 64 NTSC + 2 pad + 1 memory card + Rumble Pack + adattatore universale + 7 giochi: **Mario 64**, **Mario Kart**, **Blast Corps**, **Turok**, **ISS 64**, **Star Fox**, **San Francisco Rush**, il tutto funzionante e tenuto perfettamente a L. 750.000.
- ENRICO,
Tel. 0131/387933 (ore serali)

VENDO/SCAMBIO i seguenti giochi per Sega Saturn: **Victory Goal** (euro, L. 35.000), **Sonic 3D Blast** (USA, L. 50.000), **F1** (euro, L. 50.000). Cerco inoltre i seguenti giochi: **Mystaria** (euro), **Macross, Shining The Holy Ark** (euro), **Soviet Strike**, **Tomb Raider**, **Dragon Ball Z Legend**.
- ALESSANDRO,
Tel. 02/9506653 (ore pasti)

VENDO/SCAMBIO per Nintendo 64 i seguenti giochi: **F1 Pole Position 64** nuovissimo, un mese di vita, usato pochissime volte, a L. 140.000; **Killer Instinct Gold**, più che nuovo, neanche 5 mesi di vita, a L. 130.000; **Wave Race 64**, nuovo, perfetto, comprato da 5 mesi, a L. 110.000. Vendo in blocco a L. 370.000 e chi le compra tutte con l'aggiunta di sole L. 5000 vendo **Controller Pak** originale N64 nuovo. Tutto è compreso di istruzioni in italiano, opuscoli di avvertenze e imballi originali. Cerco in particolare i seguenti titoli: **Dark Rift**, **San Francisco Rush**, **Extreme-G**.
- GIUSEPPE,
Tel. 0421/272194

VENDO cartuccia **FIFA 64** (PAL) a L. 85.000 trattabili, oppure la scambio alla pari con: **Mario 64**, **Mario Kart 64**, **Blast Corps**, **GoldenEye**, **Diddy Kong Racing**, **Wayne Gretzky 3D Hockey**. Massima serietà.
- EMANUEL,
Tel. 011/4051244 oppure 011/6472625 (ore pasti)

VENDO Sega Saturn + 3 giochi PAL a L. 240.000. **Virtua Stick** nuovo a L. 60.000. **Virtua Cop 2 + Virtua Gun** a L. 50.000. **NiGHTS** (USA) + pad analogico + prolunga a L. 50.000. **Game Boy Nintendo** + 3 giochi + accessori a L. 70.000 trattabili. Giochi Saturn versione USA e JAP a L. 50.000.
- LUCA,
Tel. 0434/520121

VENDO/SCAMBIO giochi per Nintendo 64: **Lamborghini 64** (USA) a L. 90.000; **Doom** (USA) a L. 70.000; **Mario Kart** (JAP) a L. 90.000; e altri. Vendo inoltre giochi per Game Boy a partire da L. 10.000, fino a L. 40.000. Cerco per Nintendo 64 i seguenti giochi: **Duke Nukem**, **WCW vs NWO World Tour**, **Nagato Winter Olympic**, **Virtua Hiryu No Ken**, e un joypad a basso costo.
- FABIO ROSSI,
Tel. 0543/550133

VENDO Nintendo 64 PAL acquistato in marzo, garanzia fino a marzo '99 (con scontrino fiscale) + **Super Mario 64**, **Wave Race 64**, **Turok** a L. 300.000. Annuncio valido per zona Milano-Lecco-Como.
- ANDREA,
Tel. 031/860067 (dalle 15 alle 17)

VENDO/SCAMBIO giochi per Nintendo 64 e Saturn. Per Nintendo 64: **Killer Instinct**, **FIFA 64**, **Blast Dozer**, **Star Wars**, **Go Go Troublemaker**. Per Saturn: **Sega Rally**, **FIFA 96**, **Madden 97**, **NHL 97**, **Virtual On**, **Clockwork Knight**, **Astal**, **Victory Goal**, **WipeOut**, **Fighting Vipers**, **VF2**, **Vampire Hunter**, **Daytona**, **Tomb Raider**, **Fighters MegaMix**, **Golden Axe T.D.**, **Panzer Dragoon 2**, **Space Hulk**, **Blazing Tornado**, **Skeleton Warrior**, **Quantum Gate**. Inoltre vendo arretrati di **Mega Console**, **Super Console**, **Console Mania**, **PlayStation Power**, **Game Power**, **PS-X**, **PlayStation Magazine**, **K**.
- ALEX,
Tel. 0187/494145 (ore pasti)

VENDO per Nintendo 64 i giochi **Super Mario 64**, **Lylat Wars**, **Diddy Kong Racing** (PAL), **War Gods**, **Clayfighter**, **Star Wars** (USA) più adattatore universale a L. 650.000 + spese di spedizione solo in blocco.
- LIVIO,
Tel. 0338/5286004 (dalle 20.30 alle 21.30)

VENDO i seguenti giochi per Super Nintendo, completi di scatola e istruzioni, a L. 35.000 l'uno: **Super Mario World**, **Yoshi's Island**, **Donkey Kong Country 1, 2 e 3**, **Super Street Fighter 2** (USA), **Super R-Type** (JAP), **Cool Spot** (USA), **International Superstar Soccer 1 e 2**, **F-Zero**, **Super Mario Kart**, **Earthworm Jim 2**, **Super Tennis**, **Super Bomberman 2**, **Sparkster**, **Killer Instinct**.
- MATTEO,
Tel. 0187/610843

VENDO i seguenti giochi per Sega Saturn: **NHL 97**, **FIFA 97**, **Die Hard Trilogy**, **Rayman**, **Earthworm Jim 2**, **Starfighter 3000**, **Panzer Dragoon**, **Cyber Speedway**, **Story Of Thor 2**, **B. A. Toshinden Remix**. Tutto in blocco a L. 250.000, separati a L. 40.000 l'uno. Vendo inoltre **Discworld 2** a L. 70.000. Tutti i giochi sono in versione PAL.
- SERGIO,
Tel. 0382/766343

VENDO/SCAMBIO giochi per Megadrive. Ho a disposizione: **Sailor Moon** (JAP) a L. 50.000, **Rocket Knight Adventures** (ITA) a L. 43.500, **Spider-Man** (euro) a L. 45.000, **Earthworm Jim** (ITA) a L. 47.000. Cerco disperatamente le seguenti cassette per Megadrive: **The Simpsons**, **The Flintstones**, **I Puffi**, **Ristar**, **Jellyboy**, da poter scambiare con le mie.
- MARCO FASOLI, Via Filolungo 2, 26849 S. Stefano Lodigiano (Lodi);
Tel. 0377/66348 (dalle 14 alle 19)

VENDO/SCAMBIO giochi per Nintendo 64 e Saturn. Per Nintendo: **Star Wars**, **Wave Race**, **Yuke Yuke Makers**, **Blast Dozer**, **Mario 64**. Per Saturn: **Quantum Gate**, **Daytona**, **Street Fighters**, **FIFA 96-97**, **Skeleton Warrior**, **Space Hulk**, **Rally**, **Golden Axe**, **WipeOut**, **Fighting Vipers**, **Astal**, **Batman**, **Rayman**, **Victory Goal**, **Tomb Raider**, **Clockwork Knight**, **NHL 97**, **Madden 97**, **Volley**. Inoltre cerco una **PS-X** con CD.
- ALEXANDER,
Tel. 0347/2516784

VENDO console **Super Nintendo** europea con cavi, un joypad e imballi originali a L. 100.000. Vendo inoltre le seguenti cartucce: **Demon's Crest**, **Clayfighter 2**, **Super Mario All-Stars**, **Mortal Kombat II**, **Donkey Kong Country 2** a L. 50.000 l'una e **Spider-Man** e **X-Men** a L. 30.000 l'una. Tutti i prezzi sono trattabili.
- NICOLA,
Tel. 0363/82248

VENDO Sega Saturn (PAL) ancora in garanzia e imballo originale, CD Demo, 2 pad e pistola originale. In regalo il gioco **Die Hard Trilogy** a L. 380.000. Inoltre vendo i seguenti giochi, tutti in versione PAL: **Guardian Heroes**, **Panzer Dragoon II**, **Virtua Fighter II**, **Fighters Megamix**, **Daytona USA**, **Sega Rally**, **Clockwork Knight II**, **Tomb Raider**, **The Crow**.
- LUCIANO,
Tel. 0322/346170 (ore serali)

CERCO per Sega Megadrive il gioco **Sonic 3**.
- MARCO,
Tel. 0172/742494

VENDO/SCAMBIO per Nintendo 64 i seguenti giochi: **Multi Racing Championship** (JAP, L. 40.000), **Mace: The Dark Age** (USA, L. 70.000), **Automobili Lamborghini** (USA, L. 120.000). Il tutto in perfette condizioni, quasi mai usato. Inoltre cerco disperatamente **Mario Kart 64** a prezzo ragionevole oppure da scambiarsi con uno dei titoli sopracitati. Annuncio valido solo per Milano.
- ROBERTO,
Tel. 02/57301914 (ore pasti)

MET

gli specialisti

89.000

89.000

89.000

è una primavera da pazzi!

89.000

89.000

89.000

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI.

ORARI: 9.30-12.30 15.00-19.30 (LUNEDI MATTINA CHIUSO)
VENDITA PER CORRISPONDENZA
SERVIZIO ASSISTENZA ON-LINE
CASH & CARRY PER RIVENDITORI
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY